映画『耳をすませば』より

「バロンのくれた物語」の物語

——ひとつのシークエンスが完成するまで——

宮崎 駿 責任編集

徳間書店

「バロンのくれた物語」の物語

目次

幸運な出会い～前書きにかえて～

宮崎 駿（プロデュース・脚本・絵コンテ）

プロローグ

本の好きな少女がいました。
物語の本を借りに、毎週のように図書館にかよっていたその子は、大きくなって少女マンガ家になりました。ある時、デパートで不思議な人形に出会いました。正装した灰色の猫の人形です。とても気に入ったのですが、高価すぎるので買うのをためらいました。いったんは諦めて家へ帰ったのですが、どうしても忘れられません。思いなおして、その店へ行ってみたら、ガッカリ、もう売れてしまっていました。
ところが、その人形は彼女の元へやって来たのです。店で一緒だった青年が、プレゼントにとこっそり買ってくれていたのでした。彼女はその青年と結婚しました。こうして、「耳をすませば」のマンガが生まれるキッカケがそろいました。本好きの少女が、猫の人形と出会い、夢を追う少年と出会う物語です。

絵描きになろうと決めた青年がいました。絵を描くのが、とにかく好きでした。自分の見た風景を、想像力で広げていくのが彼の絵でした。空想はどんどん広がって、青年の絵を観た人には、それがもうこの世界のこととは思えない位です。でも、心の奥の方で見ている風景が描かれていると気がつく人もいました。
青年は絵本を一冊描きました。「イバラードの旅」がそれです。この本を開いた人は、昔どこかで見たはずなのに、すっかり忘れていた風景に出会ったような気がして、とても懐かしい、やさしい気持ちになりました。

雪国で育った少年がいました。病弱だったせいもあって、引っ込み思案の少年でしたが、その分はつらつとした青春に憧れていました。大人になって、アニメーターになってからも、その憧れが強く残っていました。種々な作品に従事して、手ごたえのある仕事や良い仕事もしたのですが、自分の出発点に何度も心は呼びもどされていました。自分の少年時代に実現できずじまいだった異性とのさわやかな出会い、そういうフィルムを作りたい。でも、恥しくてなかなか口に出せずにいました。それに、そういう企画は、なかなか通らないのも知っていました。

別々の道を歩いていた柊あおいさん、井上直久さん、近藤喜文さんの三人が、アニメーション映画「耳をすませば」で出会うことになりました。それは、一寸くたびれていて、監督はもういいやと思っている僕という男のせいです。一本の映画ができる時は、幸運な出会いというものが続いて、一見偶然とみえる事柄が、あとから思い出すと運命のように感じられたりします。良い出会いのあったフィルムは良い作品、というのが僕の持論です。
これは、「耳をすませば」の主人公の月島雫（しずく）が映画の中で書いた物語「バロンのくれた物語」の映像にまつわるエピソードです。

「安く、早く、うまい」映画

義理の父が山小屋を建てたのは、もう30年近く昔です。ほんとに小さなアバラ屋でしたが、僕の義母を中心に孫達が夏休みを過ごすようになりました。女の子達は母親に叱られながら、分厚い少女マンガ誌を持ち込みました。夏が過ぎ、次の夏が来るとまた夏の号が持ち込まれて、古い戸棚の中をズラッと占領するようになりました。叔父さんの僕は、「いいかげんにすてなよ」なんて言ってたのですが、姪達はウンと言いません。
それから何年もたって、子供達は大きくなり小屋から足が遠のきました。ある年、映画を一本やって心身ボロになった僕は、誰も来なくなった小屋でひと夏過ごしました。何も読むものがなくなって、姪達の残した少女マンガを開いてみました。僕はそれまで少女マンガが苦手でした。読みにくくてダメなのです。ところが、小屋ぐらしで頭がカラッポだと読めることが判りました。そうやって、号数の間が抜けた少女マンガをくり返しくり返し眺めました。連載の次が気になっても、もう何年も前の雑誌です。アレコレ想像するしかありません。そのうちに、いくつかの作品が気に入りました。これは映画にならないか……。本気というより一種のシミュレーションを始めてみました。若い友人達が、小屋を訪ねて来ると、少女マンガは映画になり得るか？　と、議論したりしました。自分も含め、あらかたの意見は否でした。独白と心象風景とで出来あがっている少女マンガは、空間と時間を構築する映画の中に展げると、ひどくウスッペラになってしまう。錯覚と過剰な思い入れで成りたつ世界だというのが、だいたいの意見だったと思います。少数意見として、その想いは真情溢れるのだから、その核を壊さずに周囲を造りあげれば可能だというのもありましたが、いずれにしても、お金を回収するのが困難で、企画を通せそうもないと落ち着くのでした。夏が過ぎ、下界に降りると、僕は少女マンガの事をすっかり忘れてしまいました。次の夏、小屋へいったら、雑誌達は去年のまま待っていました。間の下界の１年がとつぜん消えて、僕はまた雑誌を開いていました。姪達の雑誌と僕は５年間そうやってつきあいました。思い出したようにシミュレーションをやってみたりしました。
1989年の夏、雑誌はボロボロになりさすがに見る所がなくなりました。一寸恥しかったのですが、近くの農協のスーパーに新しいのを買いに行きました。顔見知りの店員さんに「女のお子さんがいらっしゃるのですか？」とたずねられて、「いや、姪が……モゴモゴ」と胡麻かしたりして、生まれてはじめて少女マンガ誌を買ったのでした。しかし、ガッカリです。10年の間にマンガ家は入れかわり、作品も全然なじめません。どうにも気持ちがおさまらなくなって、もう一度店へ

出かけ、別な少女誌を買って来ました。
柊あおいさんの「耳をすませば」の連載２回目が、その号にのっていました。他の作品ときわだってちがう感じの作品でした。甘ったれた所がない。湿っぽさがない。バランス感覚が良く働いている。描写のあちこちに体験が敷きこまれているリアリティーが感じられる。もっとも、後の二つの特長は必ずしも、少女マンガの場合、長所とならないのですが。
この作品なら映画になるかもしれない。ふとそう思ったのですが、その夏はそれで終り。その後、小屋へいく度に、その本を開くのですが、下界に帰ると忘れてしまうのです。山小屋に遊びに来た鈴木プロデューサーにも見せたりしましたが、なにしろ連載２回目の一話分しかないのですから、それ以上話が進みようがありません。映画にしようと決めるには他の理由が必要でした。
今度、監督をはじめてやった近藤喜文さん（コンちゃんと呼んでいます）とは、20年前からの知り合いでした。少年と少女のさわやかな出会いをやりたいと思っているのは知っていましたが、彼の持って来る本はどうも映画になりそうにないものばかりでした。気分だけでなく、構造がいるんだとかなんとか、返事をした記憶があります。ＴＶシリーズで机を並べている時に、彼にいつか「さわやかな出会いもの」の機会を作ろうと決めていました。勿論、あてがあるわけではないし、いつも考えているわけではないのですが、決めると折にふれ実現するスキ間を探すものなのです。
本気で「耳をすませば」を提案する時期が来ました。スタジオジブリは、その時までに豚だの狸を主人公にする映画をやっていました。大作の後は、長丁場ですしスタッフに疲れが残っています。あまり手間がかからず、肩のこらない小品をやって、スタッフの気分を変えたいと考えました。それに、大予算の大作ばかりだと企画の幅がせまくなります。佳作小品シリーズと銘うって『安く、早く、うまい』作品を、大作の間に入れていけば、若い人にもチャンスが増えるし、採算もギリギリ大赤字にならなければ良いとすることにして、近藤喜文監督「耳をすませば」を正式に提案しました。早く、安く作品を作るネックは絵コンテです。いつも、絵コンテ作業が遅れて、スケジュールを狂わせます。それで、僕が脚本と絵コンテをチャカチャカと切って、耳をそろえて渡すから、そうすれば、早く、安くは現実性があると説得しました。結果的にチャカチャカどころか、一本の映画の絵コンテをそうやすやす切れるはずはないんですが、僕は生来オッチョコチョイで、その時は本気で出来ると思っているのです。かくて、佳作小品シリーズの第一作として、「耳をすませば」はスタートすることになりました。柊あおいさんとも初めてお目にかかりました。柊さんにとって、「耳をすませば」が途中で終らさねばならなかった可哀相な作品として、心残りがあった事は後に知った事です。主人公の少年が絵を描くのではなく、ヴァイオリンを作る少年にする事も、その時了承してもらいました。早く、安く、といっても、僕にはひとつプランがありました。前から一度映画で流してみたいと思っていたジョン・デンバー作詩作曲の「故郷へ帰りたい(Take me home country roads)」を、使うことでした。現代の都会生まれの人間にとって、ふるさとって何だろうという問いをこめて、この曲をかくされた主題として位置づけること、オリビア・ニュートンジョンの歌う、「故郷へ帰りたい」は僕のイメージにぴったりでした。その曲を少年がヴァイオリンでひき、少女が歌う。二人を見守る老人達が楽器を持って集まり、自然のセッションになっていく。声にあわせて少女を作画し、実際の楽器の演奏にあわせて絵を描く。音楽にあわせて絵を描く経験は、なくはないのですが、実は自分達の作品の共通の弱点のひとつでした。自分が監督したら、そんなやっかいな事に手は出す気にはなれません。絵コンテ作業と作画の仕事が、折り重なって、それだけで充分追いつめられてしまうからです。その音楽シーンを、早く、安くの中の一品豪華シーンにして、作品の質を底上げしようとは、まあ僕のずるい企みでした。
このシーンの実現には、雫の声を演ずる本名陽子さん、音楽の野見祐二さんとの、これも幸運な出会いがあるのですが、話が広がりすぎるので深入りしません。ただ、このシーンを担当したアニメーターの青年は新人採用テストの時、落とすかどうかのギリギリで入った者でした。その彼が頭角をあらわし、６ヶ月かけてこのシーンを見事に描きあげました。あの採用テストの時入れておいて本当に良かったとは、コッソリ思った事です。描き手が見当らない時は、シーンそのものを断念してなくしてしまう事もあるからです。

縁としかいいようがない偶然

話を元にもどします。
1994年２月、僕自身の都合で一寸遅れましたが、脚本作業に入った頃、一枚のハガキが舞い込みました。井上直久さんの個展の案内状でした。井上さんのことは絵本「イバラードの旅」の作者としてしか知りませんでした。店頭で立見をしたり、監督の高畑勲氏が「火垂るの墓」の美術設定の刺激にと、スタジオに持ち込んだものを読んだりしていましたが、絵ハガキをいただいて一寸おどろきました。
僕は出不精な人間で、山小屋へ行く他は自宅と仕事場を往復しているだけの人間です。それが突然、観に行こうと決めました。後でうかがったら、井上さんの方も発作的に案内状を出したのだそうです。会場でお会いして、少しおしゃべりをしました。井上さんの世界には、宮澤賢治の世界と共通する部分と、鏡の国のアリスの世界と共通するものがあります。よく見ようとすると、フッと形が消えていき、目をはずすと見えて来るような感じというのでしょうか。井上さんの絵を見ているうちに、もっと自由に世界を創るべきだと思いました。自分がアニメーションを採るか、マンガの方へ進むか、悩んでいた学生の頃、マンガと決めかねたのは、つくってみたいイメージの断片があって、その表現はマンガでは無理だったからです。流れ星が庭に落ちて、光をまき散らすのです。光る破片を手にすると、それはたちまち光を失って曇りガラスのカケラになってしまうというものでした。色や音まで手にとるようにそこにあるのに、僕にはそれを現実化出来ないのです。
この世界とはちがうけど、この世界とつながっていて、不思議な美しい舞台のある映画を夢見ていたはずが、いつも固い地面をどう造るかばかりやって来た気がしました。井上さんから「上昇気流」の絵を譲って

いただいて、スタジオのバーの壁にかけたのも、もっと自由でいいんだというアジテーションのつもりでした。が、とにかく、今は現代の日本を舞台に映画をつくる時です。僕は「耳」の絵コンテを耳をそろえて渡そうと取りかかりました。

早く、安く、です。はじめたとたん、チョコチョコどころか、どんどん面倒で手間のかかる方へ傾いていきます。3ヶ月もあれば、という読みも完全にあてはずれ、それどころか、中心になる音楽シーンを切りおえて見たら、それだけでは映画にならないと判って来ました。「耳をすませば」で、柊さんが途中でやめざるを得なかった主題が、次第にはっきりして来て、このままではワサビのない寿司になってしまいそうです。もうひとつポイントが要る、そう判って来ました。突然、井上さんのイバラードの世界を借りて、劇中劇のシーンをつけようと思いたちました。原作どおりに主人公は、物語を書こうとするのですが、バロンという人形と自分をモデルにした少女が旅立つ物語、自立しようとする自分と重ねあわせたこのシーンは、映画で描くのはやめようと当初考えていたのを、個展で見た「借景庭園」と「上昇気流」をモチーフとして、挿入エピソードとしてシーンを作ろうと思いたちました。

ついでにいうと何ですが、その頃、コンピューター、画面のデジタル処理による合成といった新技術を、どう取り入れるか論議している時でもあって、丁度いい実験になる。デジタル合成でそれが出来ないか。このシーンが加われば、この作品は映画になると確信出来ました。

まわりの者はあきれたと思います。僕は超保守主義の牙城と目されている人間で、鉛筆と筆がすべてだと常日頃叫んでいたからです。

どうせなら、井上さん自身にこのシーンの背景をたのめないかとか、言う事がますます過激になって、早く、安くどころではなくなりました。井上さんが快諾して下さって、絵の具をかかえてスタジオに来てくれました。フィルムの長さものびました。「映画は、自分で映画になろうとする」というのが僕の持論なのですが、結局佳作小品シリーズは立ち消えて、音声もデジタルサウンドで良くしようとか、力の入った本格的な作品になっていきました。この文章を書いている現在、まだフィルムは完成していませんが、「耳をすませば」が幸運な作品になるという予感は充分にあります。

一本の映画のために人が集まる。当り前といえば、当り前の事ですが、柊さんの原作との出会い方や、井上さんとの出会いや、もっと前からのコンちゃんとの約束が、縁としかいいようのない偶然の連続で紡ぎあわされ、一本の映画になっていきました。この作品が出来るまでには、他にもいろいろな人との出会いがあります。永年の夢の撮影部をつくった事。その時、機械より先に責任者になる力のある若いチーフ探しから始めて、その人材を見つけた幸運。頼りになるコンピュータースタッフとの出会い。ひとつひとつの出会いが、どれひとつ欠けても、井上さんの参加は無理だったでしょう。

バロンの声も出会いの一例になります。まさか承諾してくれないだろうと思いつつも、露口茂さんの名が浮かんだ時、浅梨なおこ音響監督が突然「私、ファンなんです」と言い出して、僕達を驚かせました。彼女は、露口さんの演技の変化を見守っているうちに、音の仕事に興味をもったということなのです。なにしろ、およそそんな類の話はしない女性なので、僕等はびっくりしたわけでした。おまけに、当たって砕けろと露口さんにお願いしたら、奥さんとお嬢さんが僕達の作品のファンで強力なサポーターになってくださいました。プロデューサーとして運がいいとしかいいようのない積み重ねで、ひとつのシークエンスができあがっていったわけです。

ジブリの若いスタッフ達が力をつけて、未来を予感させる仕事ぶりがそこここに顔を出しています。はじめて美術デザイナーを務めた若者もいい仕事をしています。何か新しい事をすべき条件がいつの間にか整った時期に、「耳をすませば」は出会ったと言えなくもありません。

運命というには大ゲサですが、こういう出会いを年表にまとめてみました。

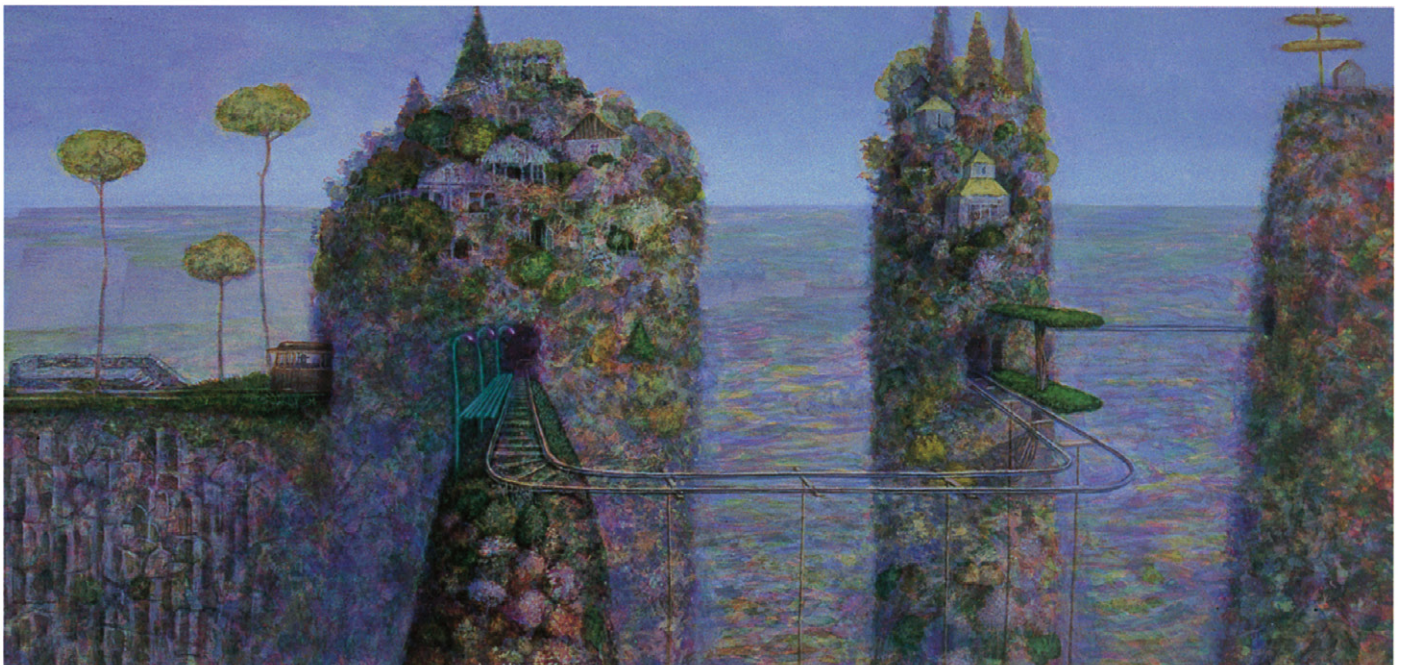
作品	年	井上・柊	宮崎・近藤・スタジオ
	1948	井上生まれる	
			1950 近藤生まれる
	1962	柊生まれる	
			◀1963 宮崎アニメーターになる
	1970		
	71		
	72		
	73	☆井上、ラピュタをモチーフに絵を描く	★㊪「パンダコパンダ」ではじめて㊮と会う ヘンな奴とおもう
	74	☆井上第1回個展 以降毎年個展をひらく 「ハイジ」を毎回見る	
	75		
	76	★柊、中学生でマンガ初投稿	
	77		
	78		★㊪㊮さわやかな出会いを描く映画について語る 「赤毛のアン」で㊪逃げる
	79		
	80	☆イバラードの名称作る	
	81		★㊪「ニモ」のため㊮をさそう ㊪、㊮をおいて逃げ出す
	82	☆「風の谷のナウシカ」の連載に出会う	
風の谷のナウシカ	83	☆絵本「イバラードの旅」出版	◀㊪「イバラードの旅」初見
	84	★柊、マンガ家としてデビュー	◀㊪はじめて少女マンガを読む 少女マンガは映画になるか？
天空の城ラピュタ	85	☆コミックス「イバラード物語」出版	スタジオジブリ設立
	86	☆「天空の城ラピュタ」を見る。井上はラピュタを1973年から描いていたのに……	㊟宮崎は、左のことは知りませんでした
火垂るの墓 となりのトトロ	87		★㊪、㊮を「トトロ」にさそうが㊮は「火垂る」へいく
魔女の宅急便	88	★柊、猫のバロン人形と出会う	
	89	★「耳をすませば」連載	◀㊪「耳をすませば」の連載2回目に出会う
おもひでぽろぽろ	90	☆タブロー「上昇気流」を描きはじめる	
紅の豚	91		
	92		小金井にスタジオ移転 ◀㊪はじめて「耳」の全部を読む ★㊮にみせる。監督をやるようすすめる
平成狸合戦ぽんぽこ	93	*「海がきこえる」放映 ★柊、「耳」の映画化をきく	★映画化提案、決定
	94	☆個展案内状を宮崎へ送る 井上、宮崎はじめて会う	「上昇気流」をスタジオのバーに購入
耳をすませば		☆★バロンのくれた物語の美術を井上さんに依頼 ☆作業に入る	デジタル合成技術導入
	95	完成 7月公開	

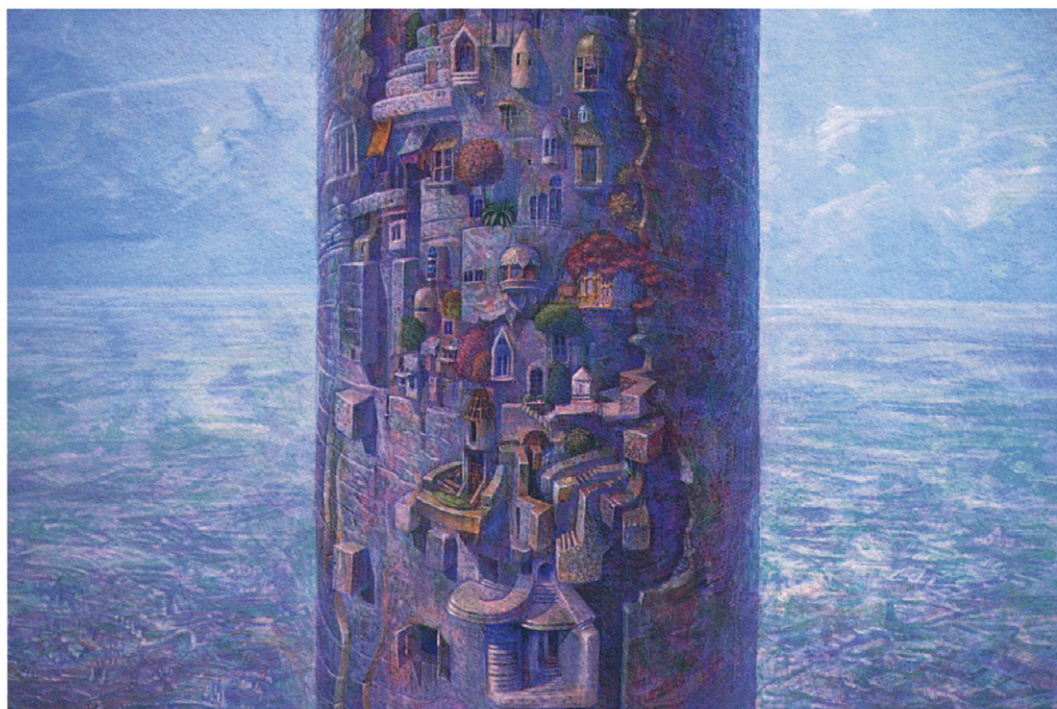
☆印は井上直久さん、★印は柊あおいさんの年表です。

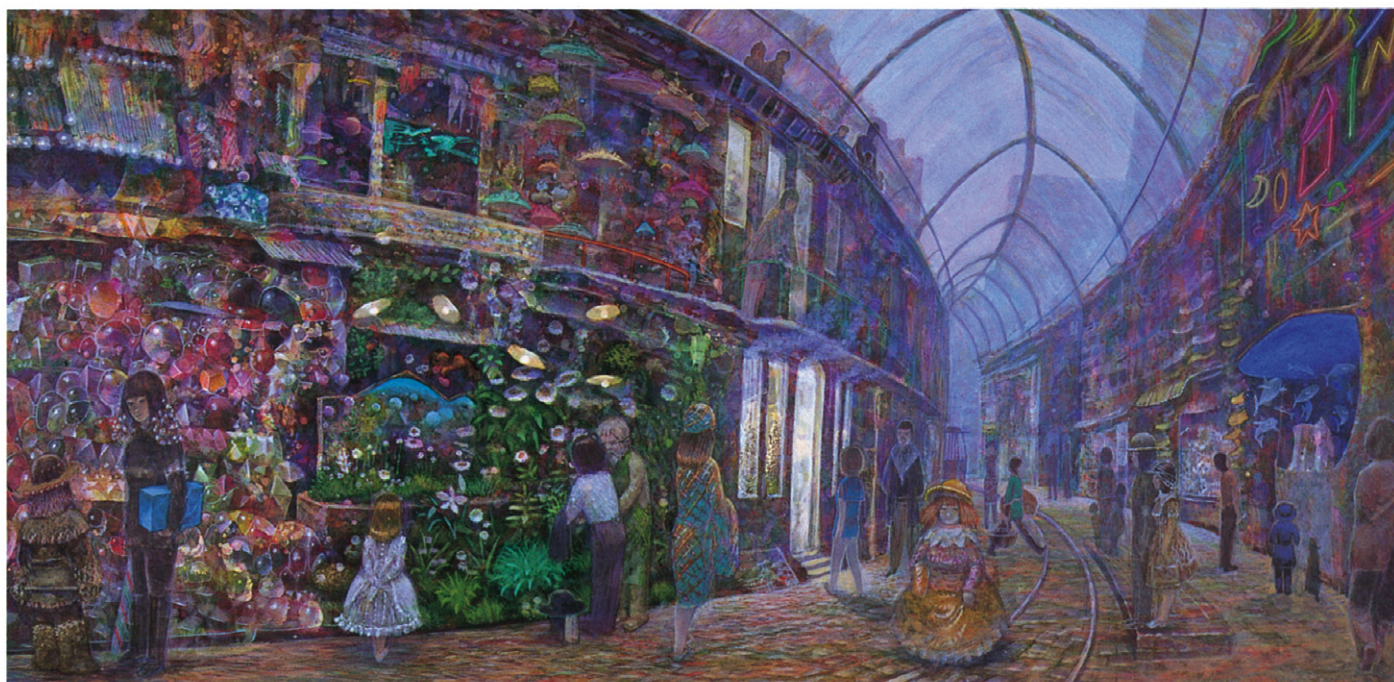
元　絵

　宮崎駿監督が前書きで書いている〝幸運な出会い〟――それが凝縮されているのが、映画「耳をすませば」の劇中劇「バロンのくれた物語」である。この本では、そのシークエンス及び、それが作られるプロセスを紹介する。
　まず、このシークエンスを作るにあたって宮崎監督がモチーフにした井上直久さんの絵のうち、特にポイントとなっている７点をご紹介しよう。
「上昇気流」は、今ではスタジオジブリに飾られている。

上昇気流

借景庭園

山の　木々は　風に　そよぎ

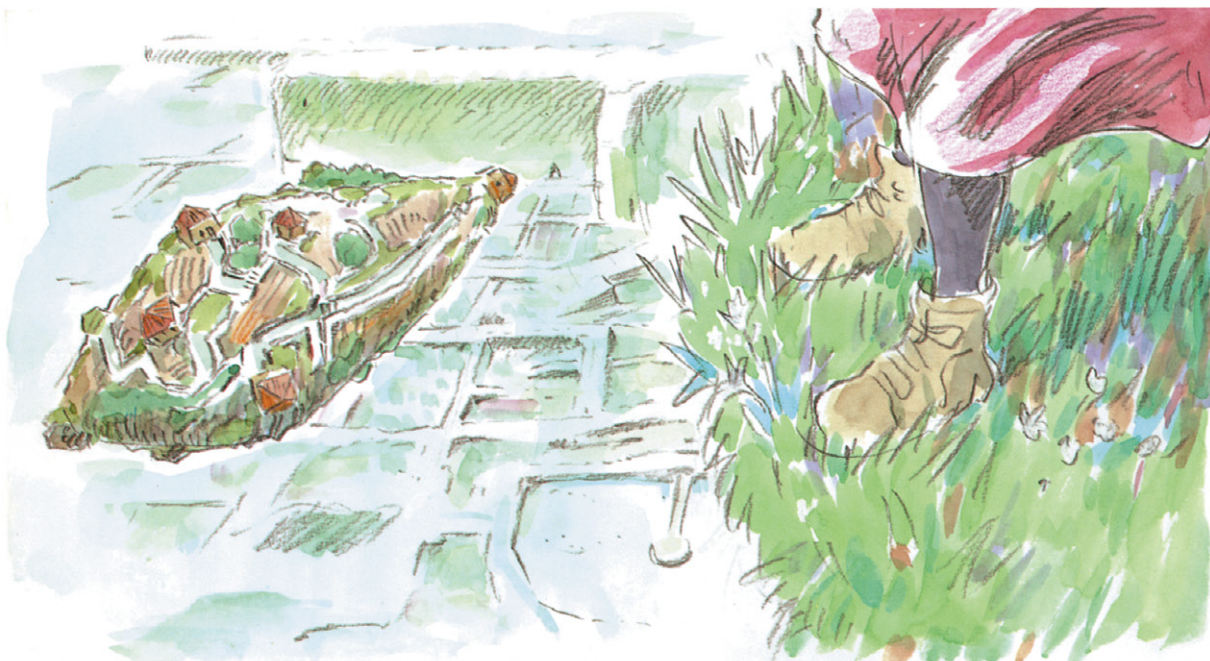
駅前

塔の街

スターシップの店

市場のアーケード

ストーリーボード

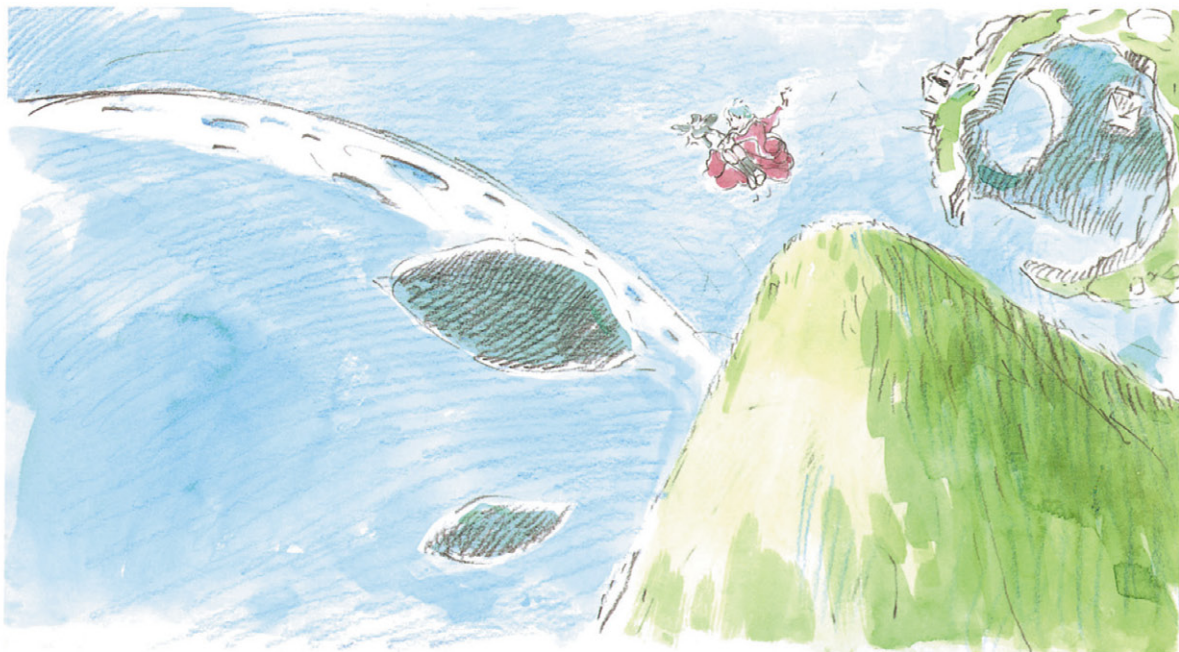
　絵コンテを作成する前に、頭の中のイメージをまとめるため、一度ラフな絵（ストーリーボード）におこすのが、宮崎流の話の作り方。ストーリー順に並んだその絵は、映画制作中ずっと仕事場の壁に貼られている。
「耳をすませば」では、この「バロンのくれた物語」と主人公の月島雫（しずく）が見る夢のシークエンスのみ、ストーリーボードが描かれた。

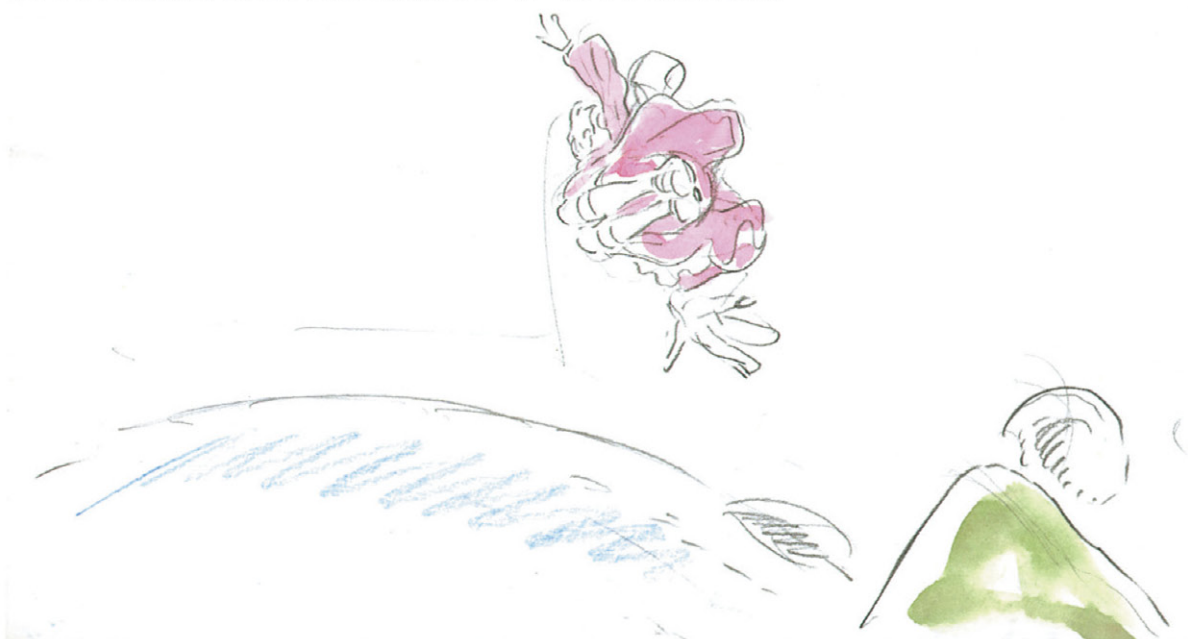
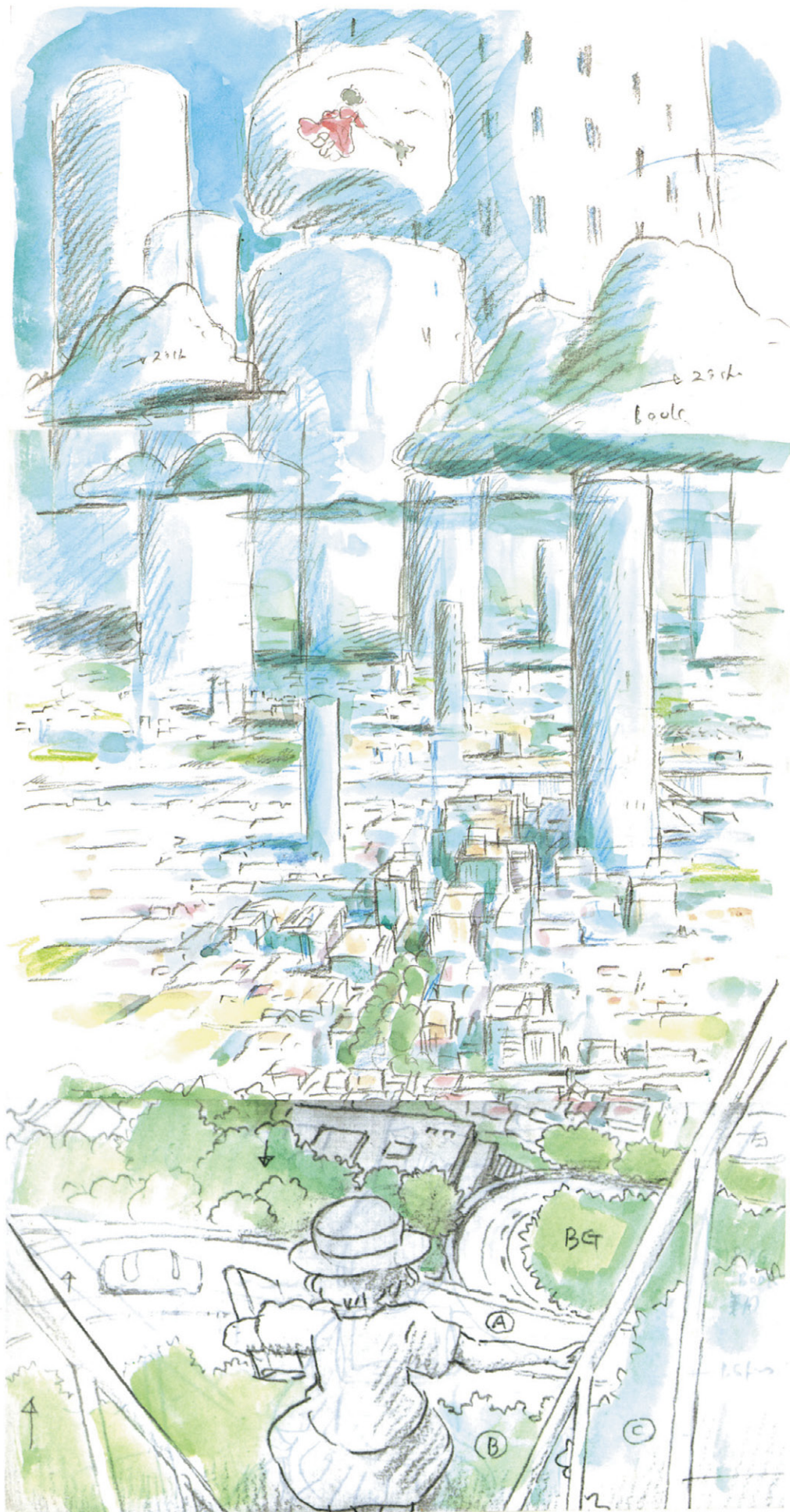
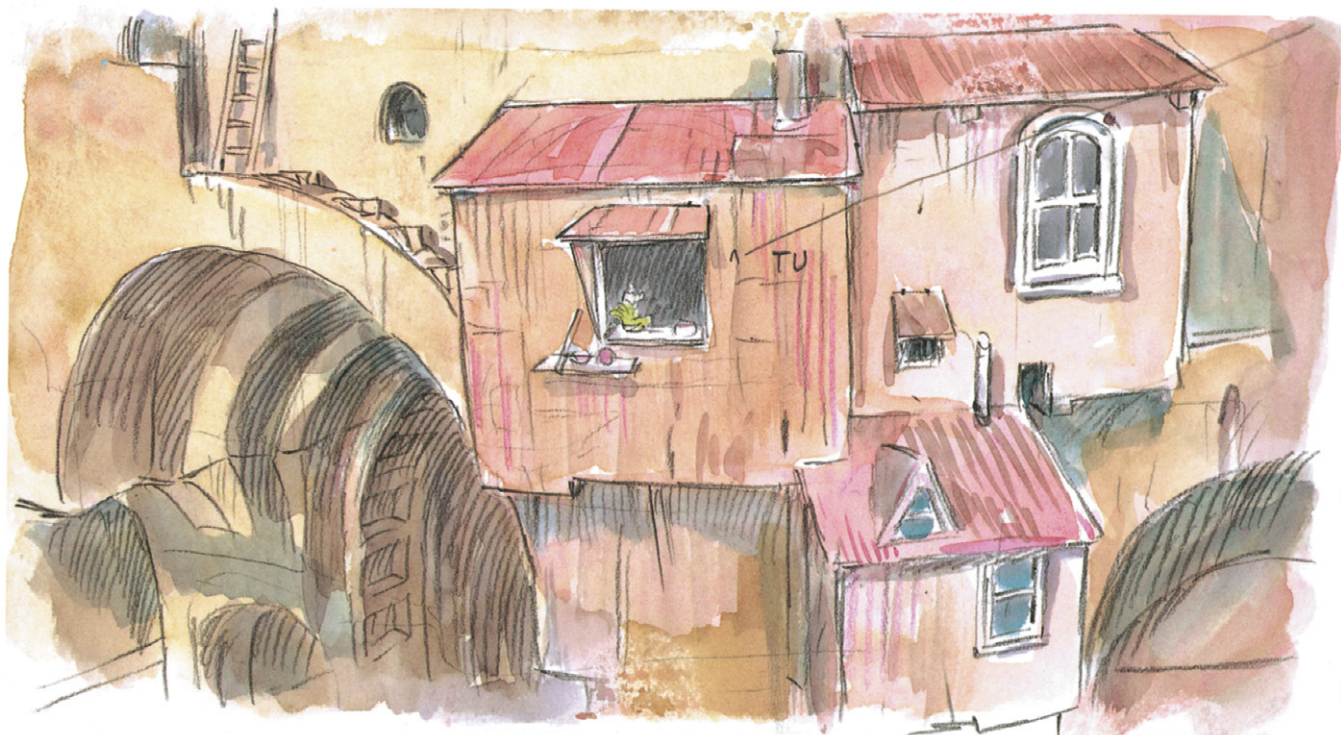
「いざ、おともつかまつらん。ラピス・ラズリの鉱山を探す旅に……」
「バロンのくれた物語」スタート。猫男爵〝バロン〟がこの異世界での旅の案内役として現れる。

「飛ぼう、上昇気流をつかむのだ」
旅姿をした雫の隣でバロンが言う。目前に広がるのは、井上さんの「借景庭園」をモチーフに描かれた異世界の全体像。

足元からは、激しく風が吹き上げてくる。気流に乗り、イモ型の惑星が昇って来る。

遥かかなた、バロンの指さす旅の行く手を見つめる雫。背後には巨大な新月が浮かび、不思議な星々が飛び交う。

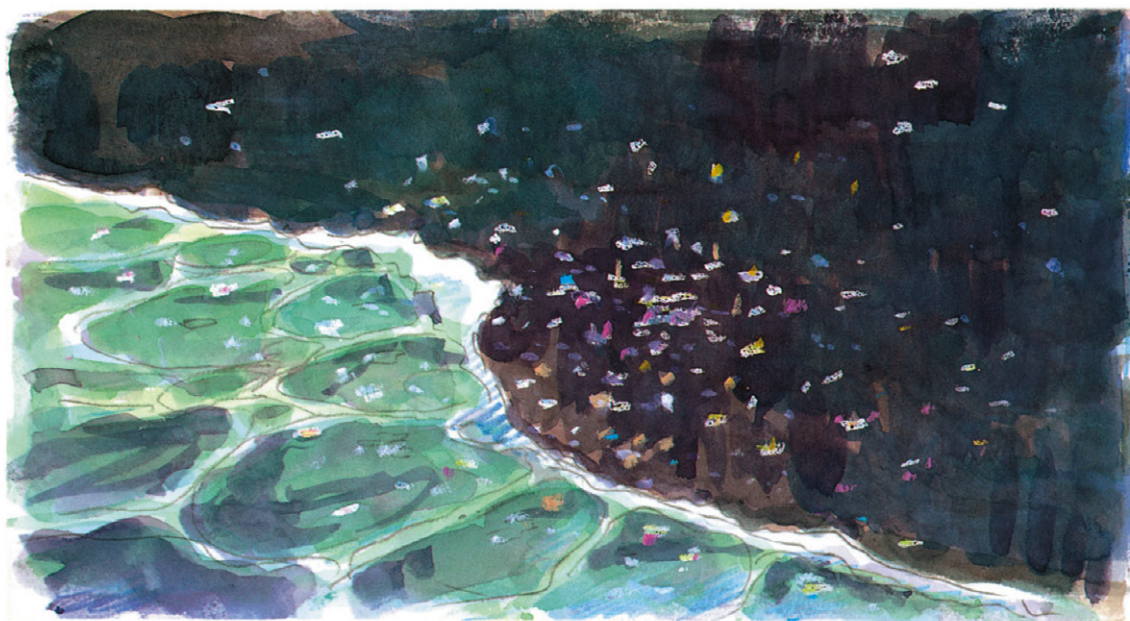
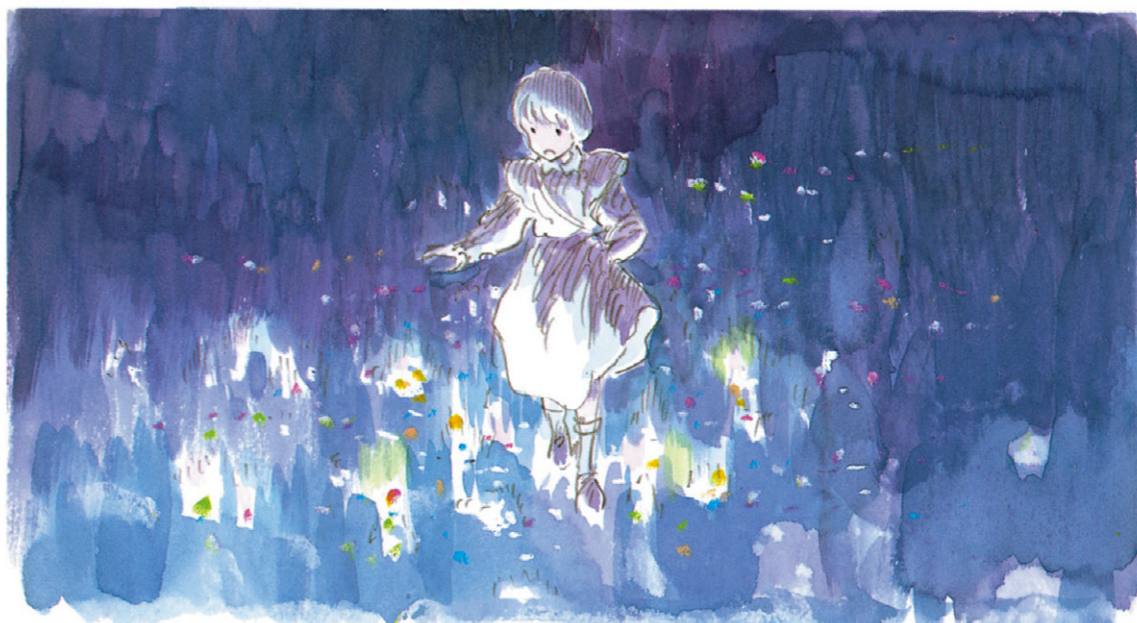
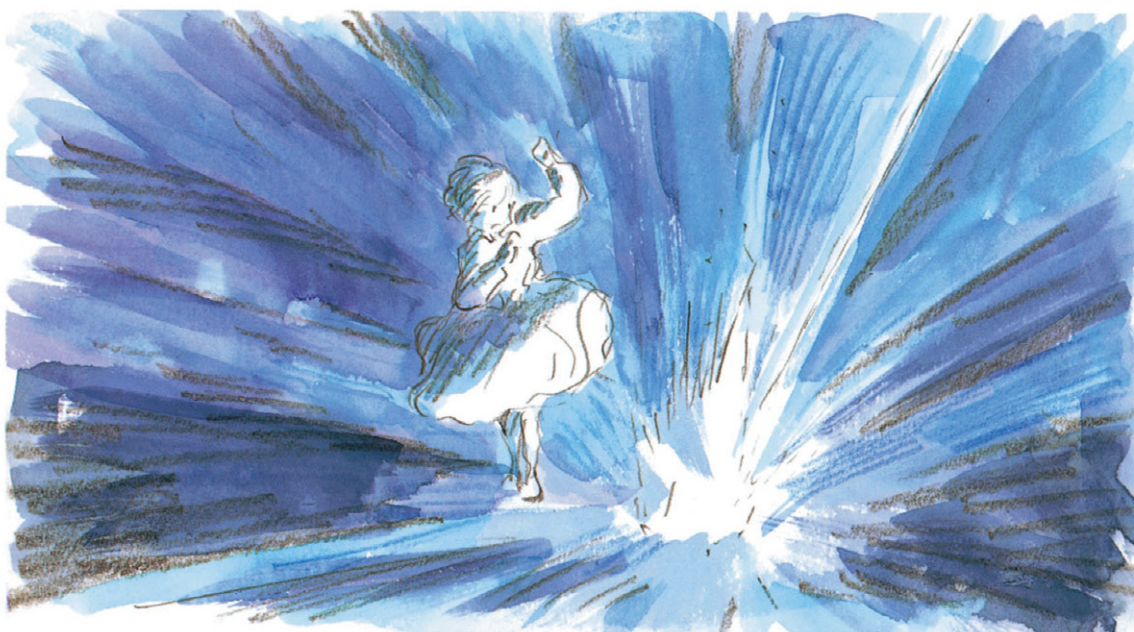
「いそがねば、小惑星が集まって来た。動力系がひずむぞ」
雫に飛び立つことを促すバロン。周りの星がふたりを中心に集まり始める。

意を決して空中に踏み出した雫の足を、空気がクッションのように受け止める。

激しくスカートをはためかせ、落ちる雫とバロン。

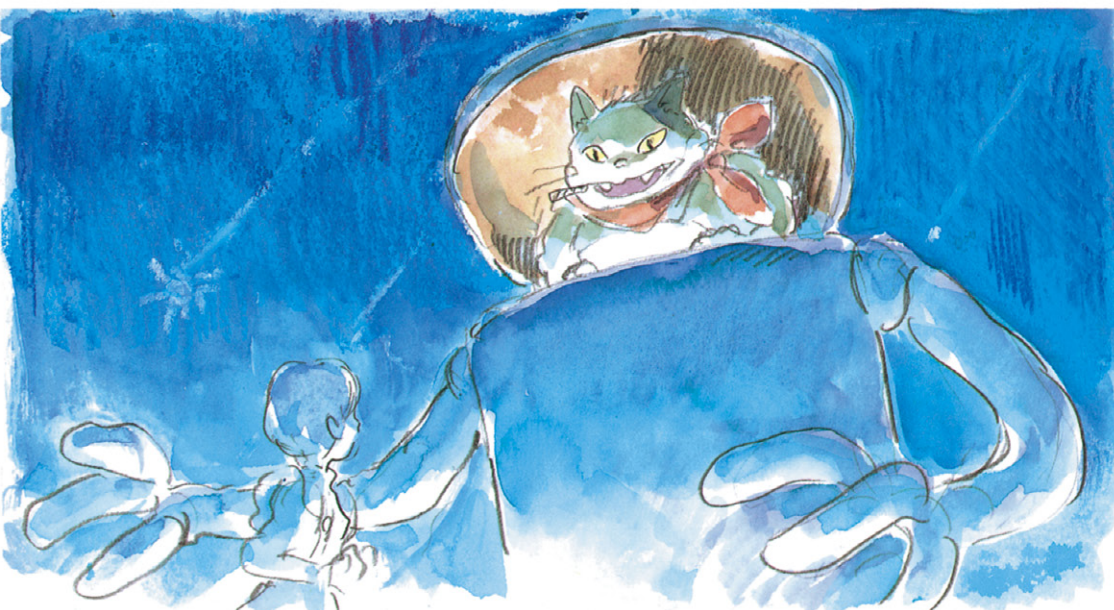
落下してくるふたりに、吹き上げてくる上昇気流がぶつかり、一瞬、グッと動きが止まる。

次の瞬間、勢いよく上空へと舞い上がる。気流に乗ったふたりは異世界の空を舞い進む。

遠くそびえる塔を目指し、ふたりは飛んでいく。その異世界と重なり現れる現実世界。場面が空想の世界から現実へと移り、雫の住む街並みに続く。雫は階段を元気にかけ下っていく。
「バロンのくれた物語」はここでいったん終わる。

「バロンのくれた物語」、もうひとつのシークエンスのストーリーボード。異世界の街の一角にある人形工房が現れる。劇中、この街全体のイメージは、井上さんの「アーケード」がモチーフとなった絵が登場するが、この段階では別の構造の街が想定されている。

工房の中に、猫男爵〝バロン〟の人形をつくる少年の姿がある。バロンは自分がこの貧しい、見習いの人形づくりに作られたことを雫に語る。

バロンと並ぶ、彼の許嫁(いいなずけ)の人形〝ルイーゼ〟。人形づくりの少年によって、２体は人を愛する想いをこめて作られた。
バロンにとって雫との旅は、離ればなれになったルイーゼを探す旅でもある。

「バロンのくれた物語」のストーリーボードは、ここまでしか描かれていない。また、劇中でもこの物語の映像は、断片のみが登場する。
　次ページからのストーリーボードは、物語作りに悩む雫が見る夢のシークエンス。

雫の夢の中に現れる暗い海辺。波打ち際に、無数の原石がうち寄せられている。

その中から自分の原石を見つけようと、海辺をさまよう雫。足元で、いくつもの石が自分に反応するように輝き始めてしまい戸惑う。

突然、その中のひとつが強く輝きだす。

他の石からは輝きが消え、その原石だけが光を残す。

そっと手に取る雫。だが、石は手の中でガラスの破片に変わり、砕け散る。

そこに現れる奇妙な乗り物に乗った猫の〝ムーン〟。「この時点では、何かと雫の邪魔をしてくるキャラクターとして登場させようと思っていた」と宮崎監督は言う。その後、変更が加えられ、ムーンはカット831（24ページの説明参照）で、まったく違う形で登場している。夢のシークエンスのストーリーボードは以上６枚。

絵コンテ

映画の制作過程で、映画全体のイメージを各スタッフに知らせると同時に、そのイメージを一連の絵の流れで具体化したものを絵コンテという。「耳をすませば」では434ページの絵コンテが宮崎監督によって7ヶ月かけて描かれた。

宮崎監督の場合、絵コンテ段階で、各カットごとの背景の構図、キャラクターの演技やセリフ、光線の方向、カメラワークなどの演出プランがきっちり描きこまれた精緻な絵コンテを描く。

セリフの他、状況を説明するト書きを読むと、演出意図がより伝わってくる。

そして、この絵コンテをもとに、作画作業がスタートする。と同時に、キャラクターの色彩設計などの仕事もスタートする。

ここで紹介する絵コンテは、前章に掲載した3つのシークエンスのストーリーボードをもとに描かれている。

また、ここでは色彩設計、レイアウト、作画作業の最初である原画及び原画チェックの一部も紹介する。

絵コンテ①〜⑦のシークエンスに登場する雫とバロンのキャラクター色彩設計。井上さんの背景の上にキャラクターがのったとき、はっきりとした存在感があったほうがいいという方針のもと、雫の服は明るいピンク系の色になったという。

絵コンテ①〜⑦

物語を書こうと思いついた雫は、偶然出会った不思議な猫の人形〝バロン〟を話の中に登場させようと決める。

①〜⑦までの絵コンテには、頭の中に突然浮かんできたその物語世界の断片へと雫(自分をモデルにした少女)が入りこみ、そして現実へ戻ってくるまでが描かれている。

10〜15ページで紹介した宮崎監督のストーリーボードと対応させてみると、興味深い。たとえば絵コンテ②の785カットのセリフは、〝鉱山〟から〝鉱脈〟に変わっている。

②

①

③

カット793のレイアウト

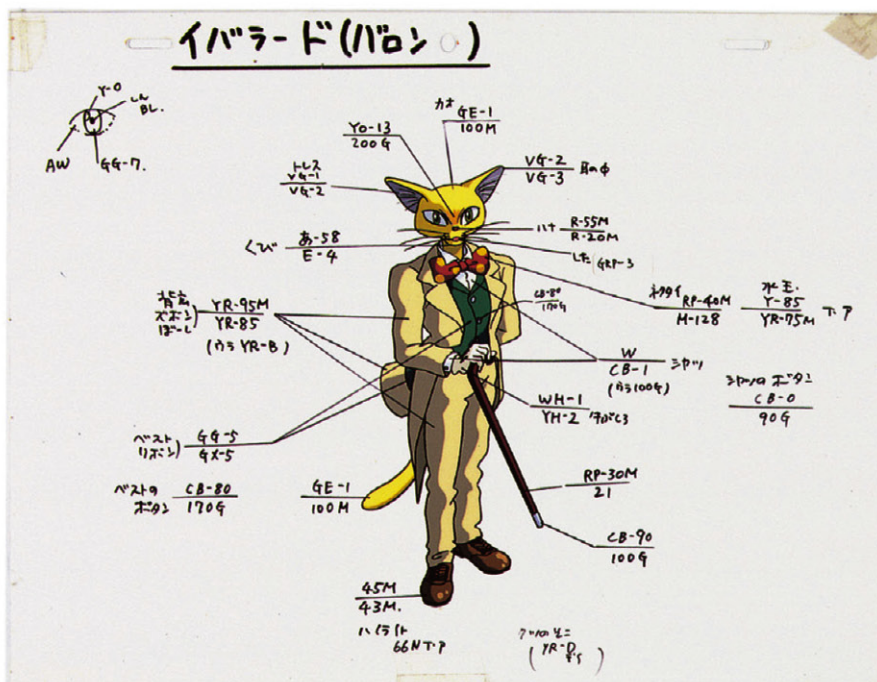
各カットの、場面の設計、人物、背景、その他すべてのサイズ・色彩・カメラの動きなどを決めたものを、レイアウトという。

井上さんに背景を依頼したカットのほとんどは、絵コンテの拡大コピーがそのままレイアウトとして使われた。

絵コンテ①〜②

前ページで紹介したカット793以後、しばらく雫の現実生活が描かれる。物語のことで頭が一杯の雫は、授業中にも話を書き続ける。没頭するあまり先生に呼ばれていたことにも気がつかない。

①〜②の絵コンテは授業中、雫の頭の中に浮かんだ物語の断片。16〜17ページで紹介したストーリーボードに対応する。

カット831に出ているテントウ虫に乗った「山高帽の男」は、スタジオジブリ内でなぜかその顔が不評だった。そのため本編では宮崎監督は猫のムーンの顔に変えている。

バロン単体の色彩設計。この映画から、色彩設計にもコンピューターが導入され、色のバランスを見るテストなどがコンピューター上でなされた。

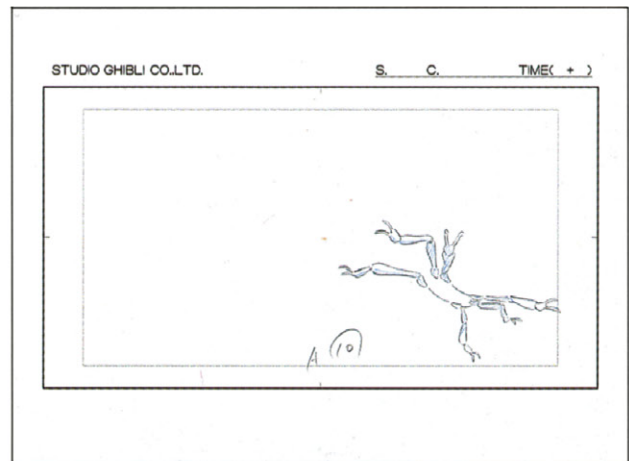
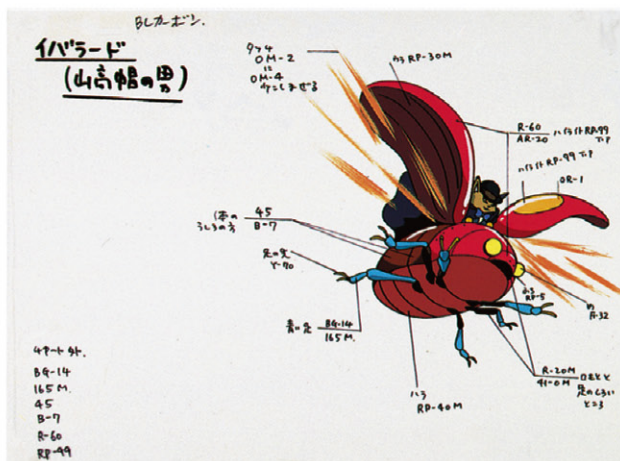
①

カット	画面	内容	秒
825			7.0
826			
827			12.5
828			5.5

②

カット	画面	内容	秒
829			6.0
830			5.5
831			3.0

カット830のレイアウト

カット830の原画

カット830の原画チェック

カット830の色彩設計

絵コンテ、レイアウトをもとに原画が描かれる。原画とはそのカットのポイントとなる絵のことをいい、描き上がった原画は、演出、作画監督の手でチェックが行われる。原画の上に紙をのせ、下からライトを照らし修正部分だけを上の紙に描きこむ方法で、演技（動き）の修正や、絵そのものの修正がなされる。上の原画チェックは、テントウ虫の足の形を、より昆虫的に関節を強調して修正してある。左は、このキャラクターの色を設定した色彩設計だが、このシーンでは夕暮れの感じを出すため、かなり暗めに撮影されたので、実際のフィルムではやや違う色になっている。

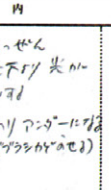
絵コンテ①〜④

物語の完成を急ぎ、毎日夜遅くまで机に向かう雫。そのまま机につっぷして眠ってしまうが、思う通りに書き進めない焦りが夢の中にも反映されて出てくる。

①〜④の絵コンテはその夢のシーン。自分の中に眠る才能という原石を探そうと、森の中を走り回る。せかすバロンの声に促され、強く輝く原石を見つけるが、石は雫の手の中で死んだ小鳥のヒナに変わってしまう。

このシーンは、18〜19ページで紹介したイメージボードに対応する。なお、ここの背景は通常通りジブリの美術部が担当している。

映画「耳をすませば」は、現代の日本の日常を舞台としている。このシーンのように非日常的な場面では、日常的な場面とのメリハリをつけるため、絵コンテの段階で透過光、ブラシスーパーなどの特殊な撮影方法が細かく指定され、〝異世界〟を作り上げている。

右ページに掲載したセルは、その特殊効果が設定された、カット894〜895のキャラクター色彩設計の一部。こういった特別なシーンや、基本色と決めた色を使うと不自然に見えるシーン(夜や、ガラス越しのシーンなど)では、そのシーンに合うように新たに色彩設計がなされる。①では、手の中の光はまだ弱く、薄暗い森の中、まわりで輝いている原石からの光がキャラクターに反射しているよう設定され、次の②で、手の中の原石が強く輝き出すように見せている。③でキャラクター全体を照らすほどの光の強さになり、と段階を追って細かく設定されている。

このように現実にない場面の色を決めるときは、フィルムになったときの状態も考えつつ、その場面を想像して決めなければならない。色彩設計者の経験やセンスがとくに要求されるカットである。

①

②

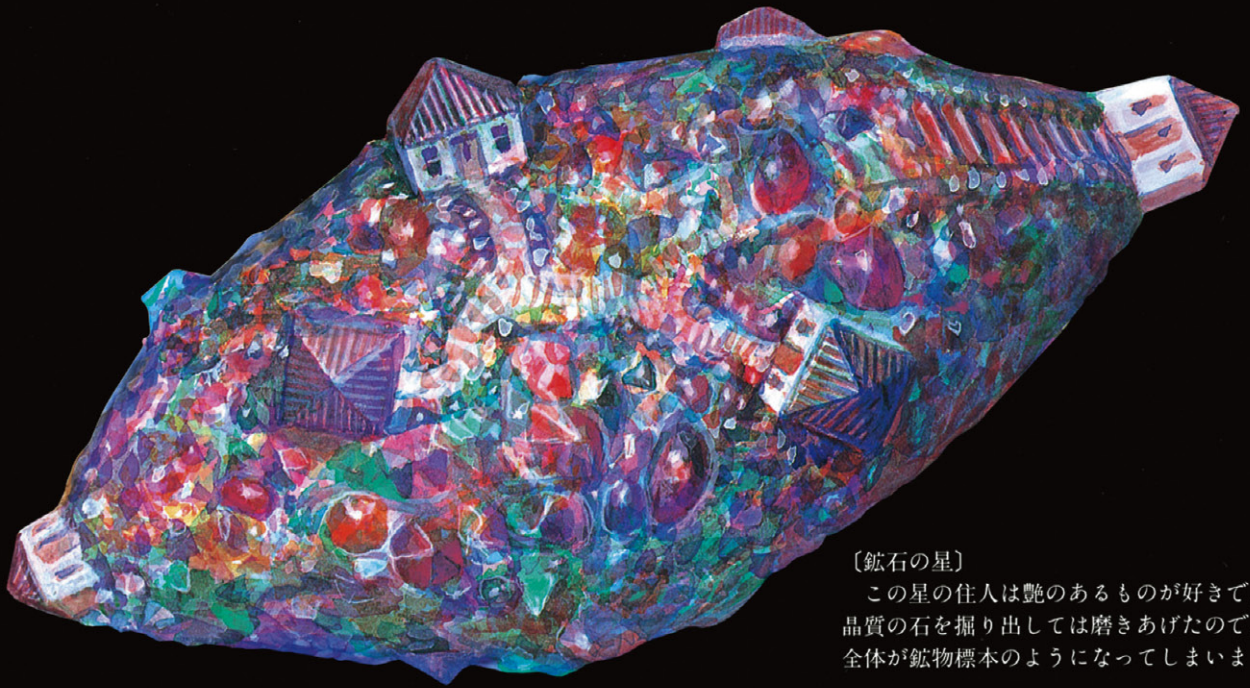
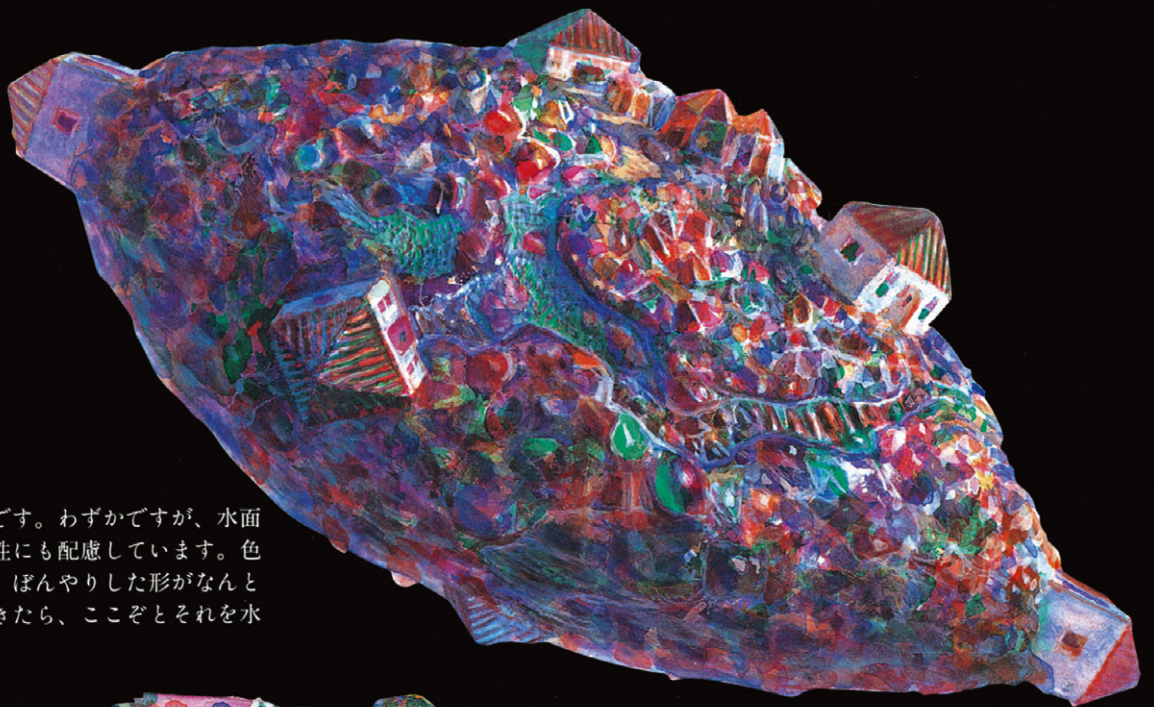
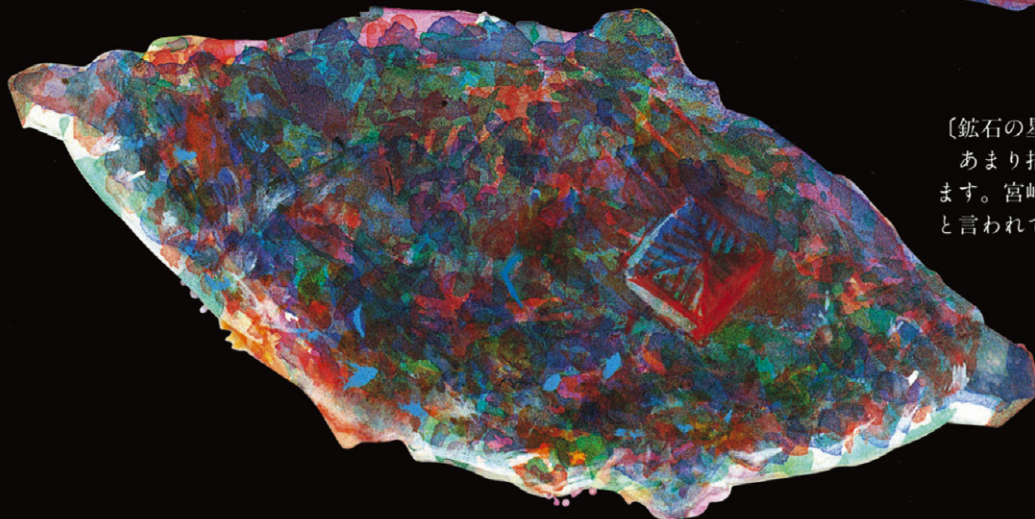
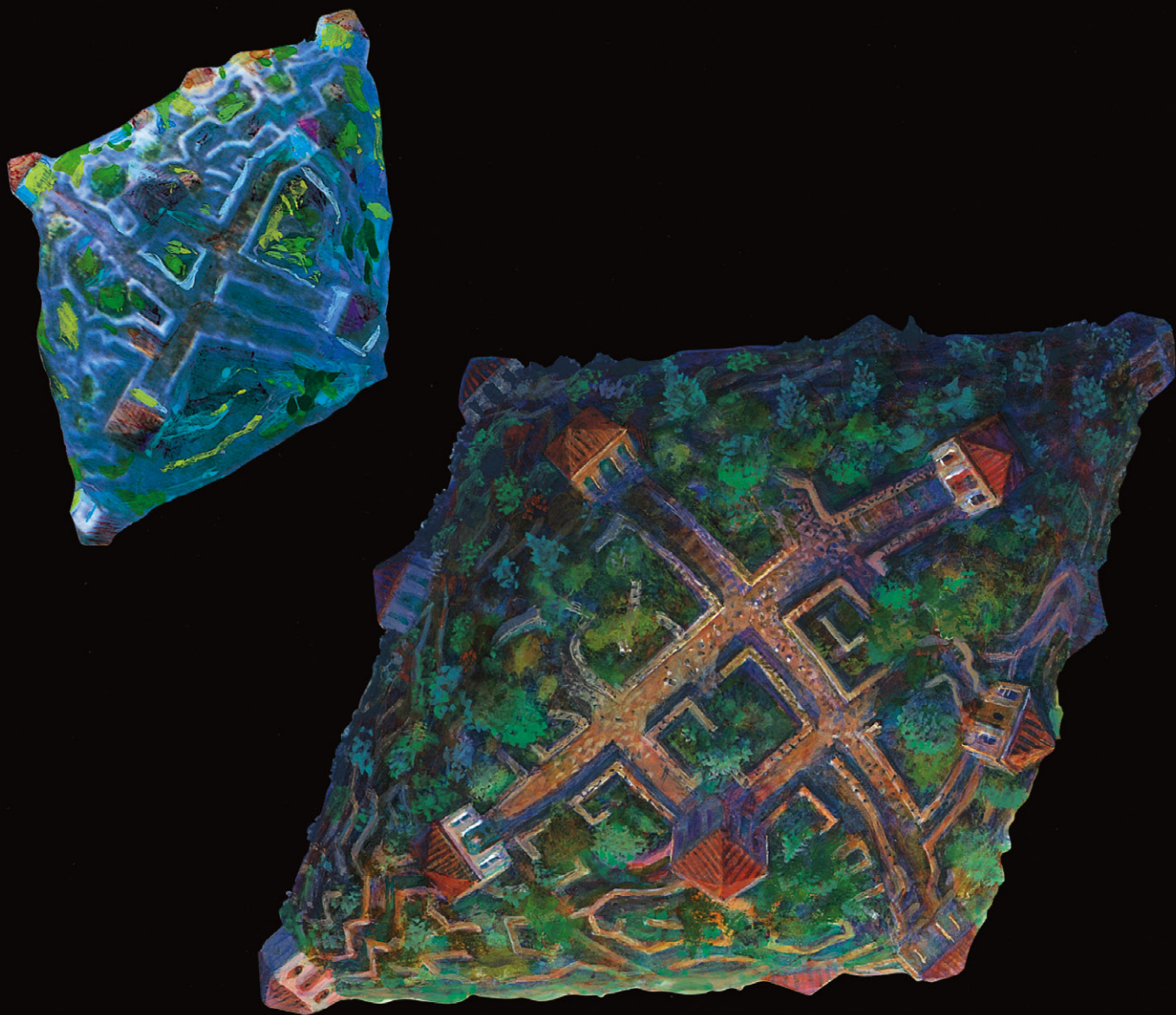
カット894の色彩設計

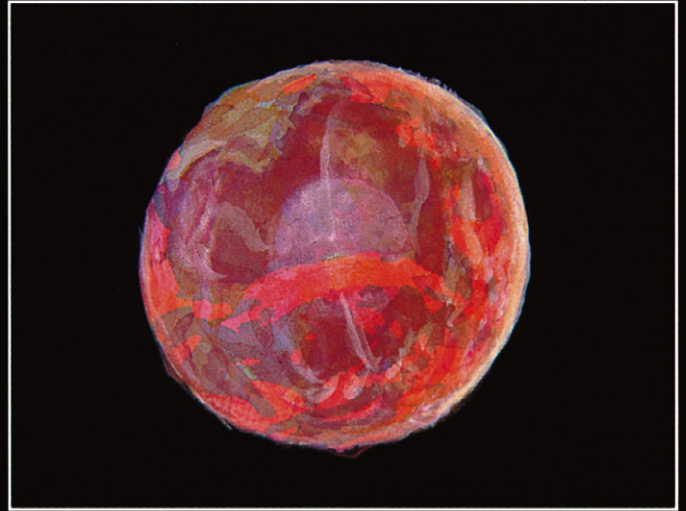
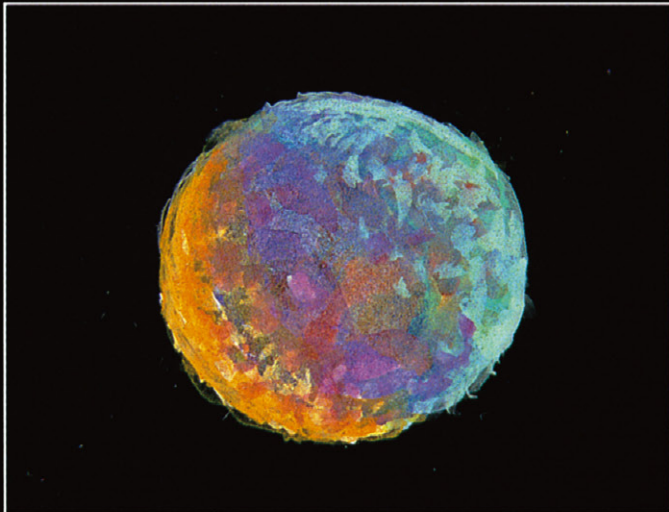
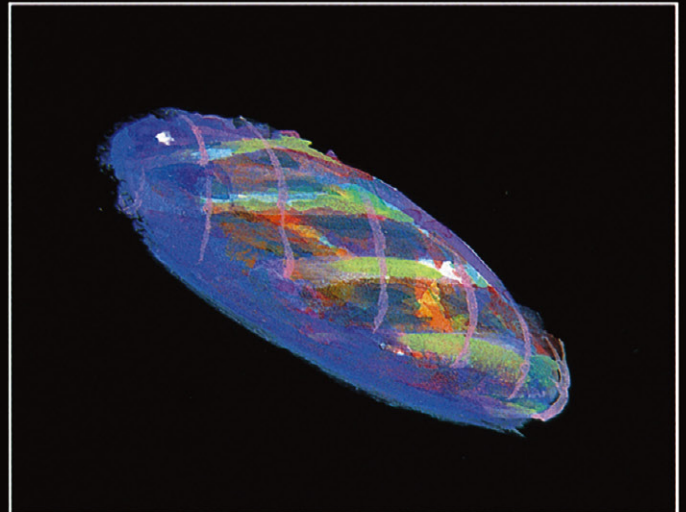
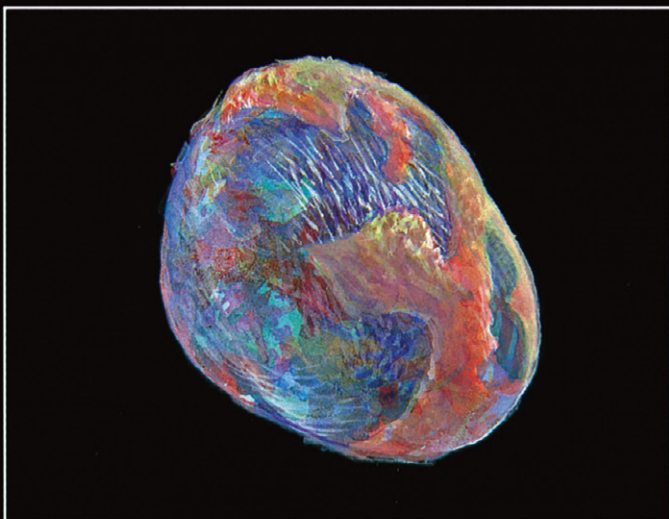
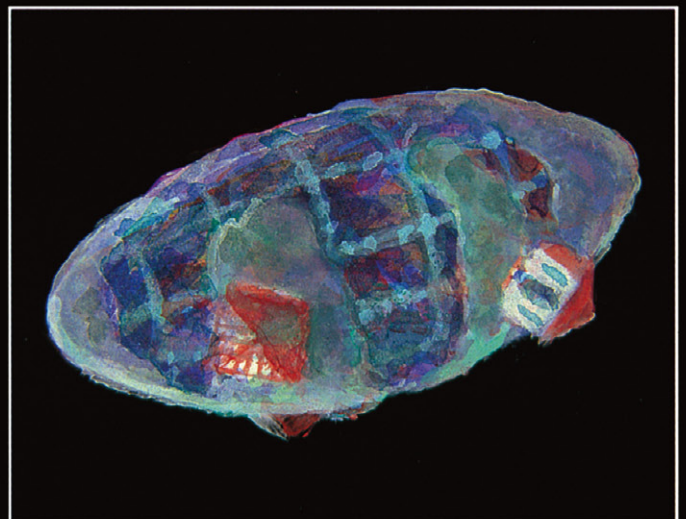
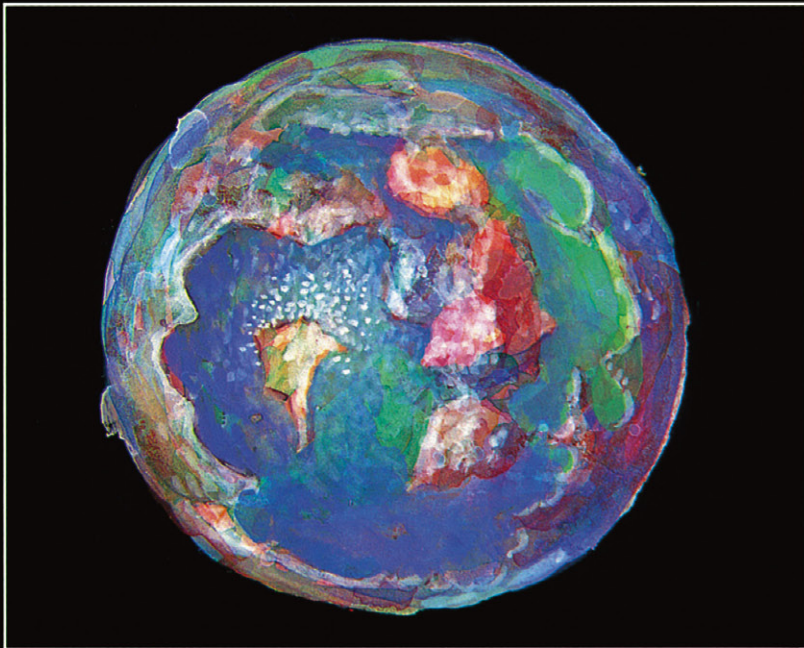
背　景

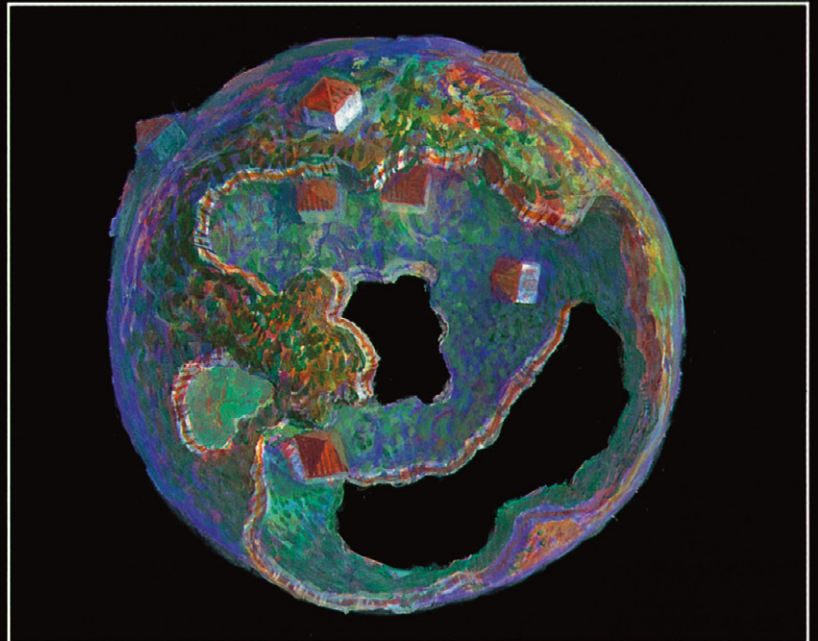
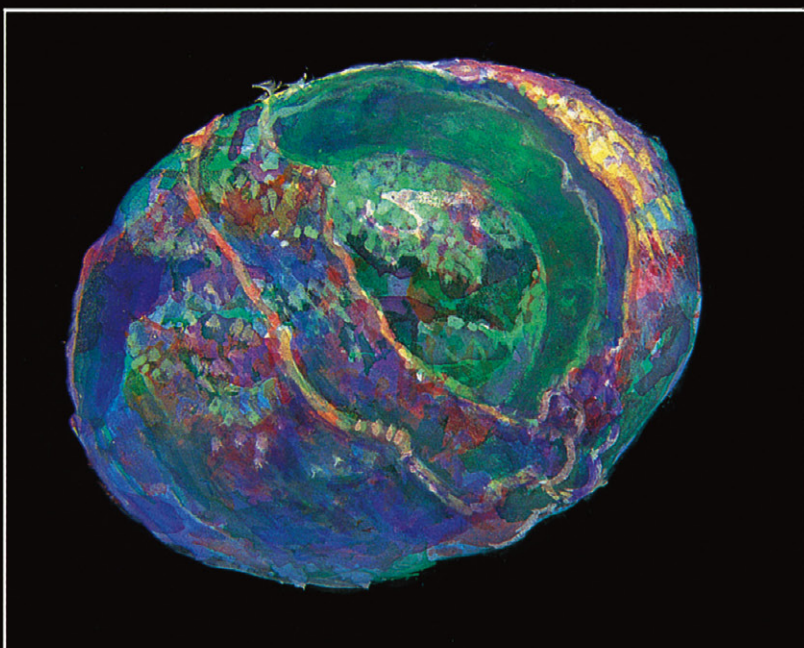
カット785～793、825～831のために、井上さんには60点以上のイバラードの世界の絵を描いてもらった。中には、未使用となってしまったものなどもある。この章ではそれらも含めて紹介する。なお、絵についているコメントは井上さん自身に書いてもらった。

34～61・69ページの絵は通常の背景として描かれたもの。28～33・62～68ページにある絵は「Book(ブック)」と呼ばれるセル画に描かれた背景。「Book」とは、背景に属していながら紙に描く背景とは画面の構成上、描き分けなければならない背景の呼び名。

〔十字路の小惑星〕
はじめは楕円形の両頂点から螺旋状に下ってくる道が何度も交差するようにしたのですが、硬い感じでうるさかったので、木や川をふやし、道もへらしました。陰になっている裏側の、野原のテントが気に入っています。

〔小さな家の惑星〕
　サザエの殻とかフジツボがついている感じです。小さな丘に思いおもいの家がいくつもくっついていると、よくそういうふうに見えます。こういう家に住んで、庭の手入れをしながら星ごと旅行したら、いいでしょうね。これは広角の視点で描いたので、家の大きさに差がついてしまっています。一枚ものの絵だと、その場面に合うパースペクティブで決まりですが、アニメーションだと動いていくので、柔軟さがいるようです。

〔鉱石の星〕
　この星の住人は艶のあるものが好きで、結晶質の石を掘り出しては磨きあげたので、星全体が鉱物標本のようになってしまいました。

〔鉱石の星〕
　上の星の別角度です。わずかですが、水面もあり、多少居住性にも配慮しています。色が重なってできた、ぼんやりした形がなんとなく水面に見えてきたら、ここぞとそれを水面にするのです。

〔鉱石の星の裏側〕
　あまり描きこんでいない状態がよくわかります。宮崎さんに「もうこれでいいです！」と言われてしまったので……。

〔迷路の星〕(上下とも)
　ジブリの社内にかかっている「上昇気流」の絵の中に浮かんでいる小惑星。プロモーションフィルムの映像にも登場していました。
　当初僕はBook用には描いてなかったので、実際に映画で使われた左上の絵は、撮影前に急遽宮崎さんが「イバラード博物誌」の本からカラーコピーをとって作ったものです。
　ところが僕もなんとなくBook用に描いたほうがいいかなと気になっていたので、一応すべての絵を仕上げたあとで、下の星を描き足し、何かに使えればと大阪からジブリへ送ったのです。そんなことで、奇しくも大小ふたつの星が揃うことになりました。

〔葉巻型の乗り物〕
葉巻型の鉱物の中をくりぬいて作った乗り物＝住居のつもり。雲の上を移動していくので影付きです。透明のオレンジ色を重ねてブラウン味の石質にし、ハイライトで石の艶を出しています。

〔赤い星〕
赤い色も、透明で美しいものがたくさんあって、特に赤紫系が好きです。白の上にのせると光がにじみ出したような冴えた赤になります。不思議な輝きがほしいときに、よく使います。

〔オレンジとブルーの星〕
描く時間はどれくらいかかるか、とよく聞かれます。これくらいで、形が決まっていれば20〜30分ですが、乾かす時間などがあり、何点も併行して描いているので、はっきりはわかりません。

〔透明スパイラル惑星〕
外側は透明な青紫＝ウルトラマリンブルーのスパイラル（螺旋）で、内側に透明なオレンジをかぶせた構造が見えています。螺旋構造も無限に変化があって好きです。

〔水滴惑星〕
宮崎さんのお気に入りとのこと。自分で見ていてもおもしろい形だなと思います。こういうものは、下地の色を重ねるとき偶然にできてきた形をそのまま生かして作ります。

〔ラグビーボール型針金惑星〕
これはどうも住人達の手で、造られつつある小惑星のようです。

〔青い水の星〕
　この星の陸は水の上を外殻状におおっていて、その下にある水の質感が青く煙ったように半透明で気に入っています。
　この大きさの星がこのような形態で主星の引力圏を行き来するのは、物理的に不可能だという意見もおおいにあるでしょう。
　しかし、未知の自然現象をも総合的に説明しようとするものが科学であって、科学に従って自然が動くと考えるのは、本末転倒以外の何ものでもありません。つまり、このような現象が見られた以上、これをも説明できる、より包括的な見方を考え出すのが、科学者のつとめということになります。
　ということでわれわれは安心して、既存の物理法則にとらわれず、あらたな探索にこころ楽しく向かうことができるのです。

〔中空惑星（多層惑星）〕
　僕の好きな形のひとつです。これで二重、三重になっているのや、水面が膜になって多層になっているのもあります。まあ地下資源を使いつくしてしまっても、ソーラーや風力を使って、こういう星の上でこういう景色を楽しんでもいいんじゃないでしょうか。

〔多重惑星〕
　二層目の内側がゼリーか青い空気のように色がついていて、内の世界を包んでいます。このブルーからグリーンの色はフタロシアニンといって新しい顔料の中でも透明で鮮やかで耐久性のある、とても良いものです。昔は、ターコイズブルーやセルリアンブルー、ヴィリジアン、エメラルドグリーンで出していた色です。白と混ぜてもきれいですが、一度塗った白を乾かしておいて、上へ重ねるとすばらしい発色をします。チューブに入っている状態で見ると黒ずんで見える、やたら濃い色なのですが。

〔丘の頂きからの眺め〕・カット785

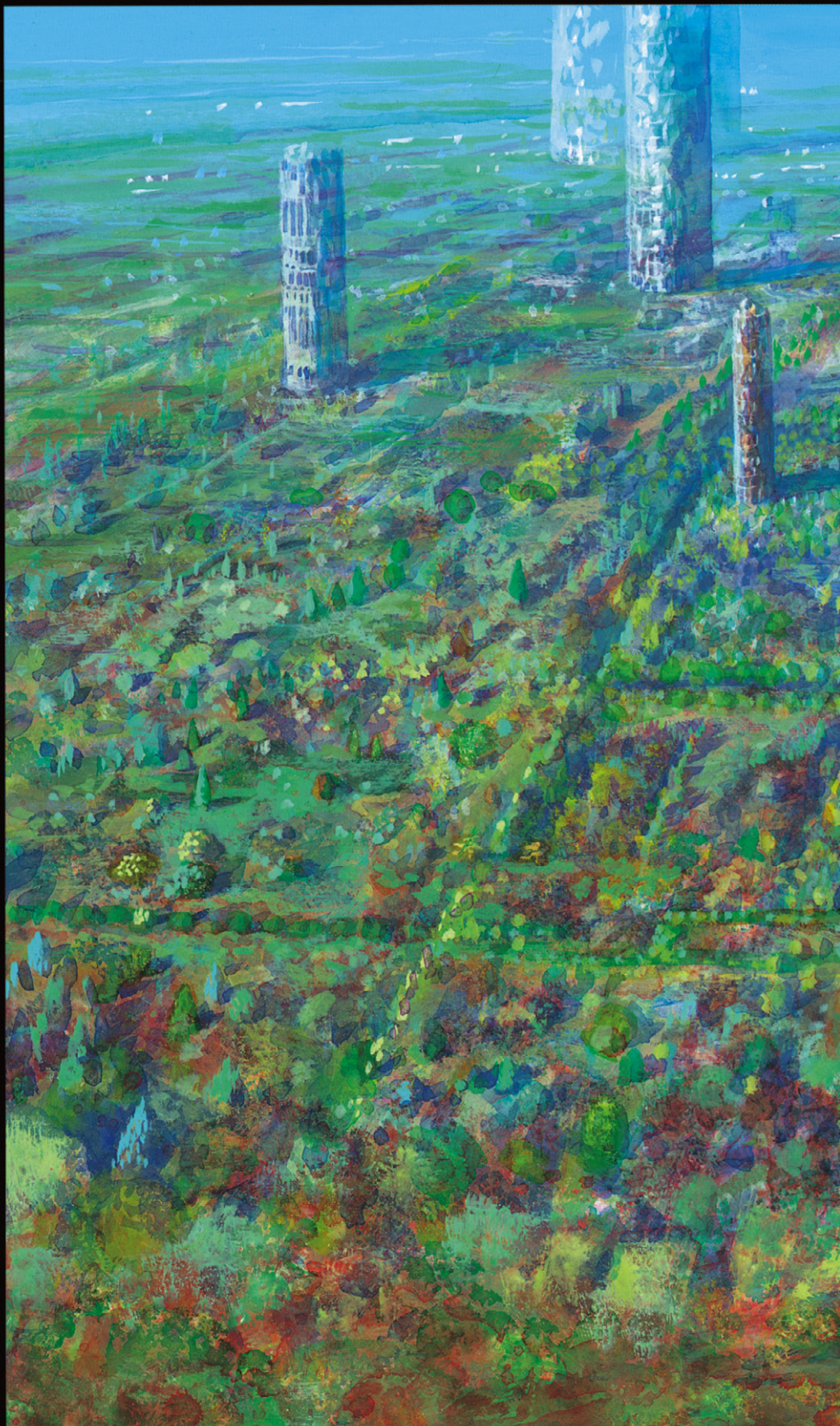
雫の物語の中に初めて現れるイバラードのシーン。バロンのアップから徐々に引いていくとバックに塔のたつ野原が広がる。

丘の上からの視点の高さについては、宮崎さんと何度も打ち合せました。地上150mくらいというのが宮崎さんのイメージ。僕は水平に広がる、もう少し低い視点の風景も好きなのですが、ここではあとに「上昇気流」のシーンが控えているので当初よりかなり高くしました。

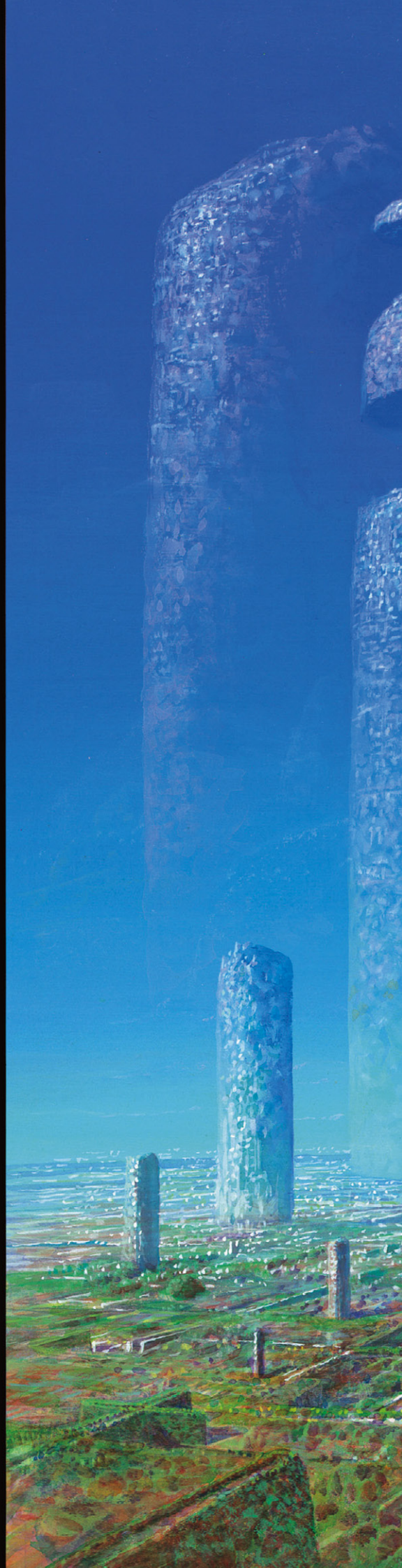
イバラードの丘はマンションやビルを植物でおおったものと思ってもらってもいいし、あるいは植物におおわれた、中に人が住める丘といってもいい。

ビルの谷間にいると、これがみんな緑におおわれていたら気持ちがいいだろうなあと思います。自宅を蔦と藤でおおっていたころは、トイレの窓枠についた卵からカマキリの子供が孵り、雨戸の壁でイモムシがさなぎになり、トカゲが走りヤモリが狩りをしにきて、なんとなく一緒に住む連帯感のようなものがありました。フェアリーのうちでいちばん下っぱの、よく見かける奴ら、という感じもします。蔦と藤はあんまり伸びて、屋根や電線に上がるので去年だいぶ切ってしまいましたが……。

僕は6歳から15歳まで3階建てのマンションのような住宅の中ですごしたので、丘の中の住まいというのには郷愁があります。

まあそういう感じの街を、丘の頂上である屋上から眺めているところです。

〔借景庭園〕・カット787

このイメージはさかのぼると、京都北山円通寺の借景庭園に発します。ここの庭園は同じくらいの大きさの石が、遠くになるほど間をつめて距離感を出してあるため、うしろに行くほど大きく見えます。手前の石でも白砂が海に、苔が森に見えますから、うしろの石はもうラブクラフト（アメリカの怪奇・恐怖小説の作家）ばりの巨大な山岳に見えて、そのはるかうしろにそそりたつ比叡山は、宇宙的なスケールに見えてしまいます。

僕のもともとの「借景庭園」では石の塔ですが、ここでは塔が街になっているので、立体都市になっています。最上層が成層圏に達しているような塔の街を見てみたいものです。

〔丘からの俯瞰〕・カット788・790
　これも宮崎さん十八番の視点で、描いていて楽しいパノラマです。イバラードの庭園というか、平原をこの角度で描いたのは初めてなので、かなり塗ったり変えたりして考えながら作りました。森が建造物に変化していく途中のものもありますね。イメージとしては原生林を各所にとりこんで残した人工庭園、まあ、奈良、春日大社境内の飛火野のイメージを広げたものです。小さいころからよく行ったところなんですが、去年ジブリの社員旅行に同行して、また行けたのでうれしかったです。雨の橘寺が最高でした。

〔新月と丘〕・カット789

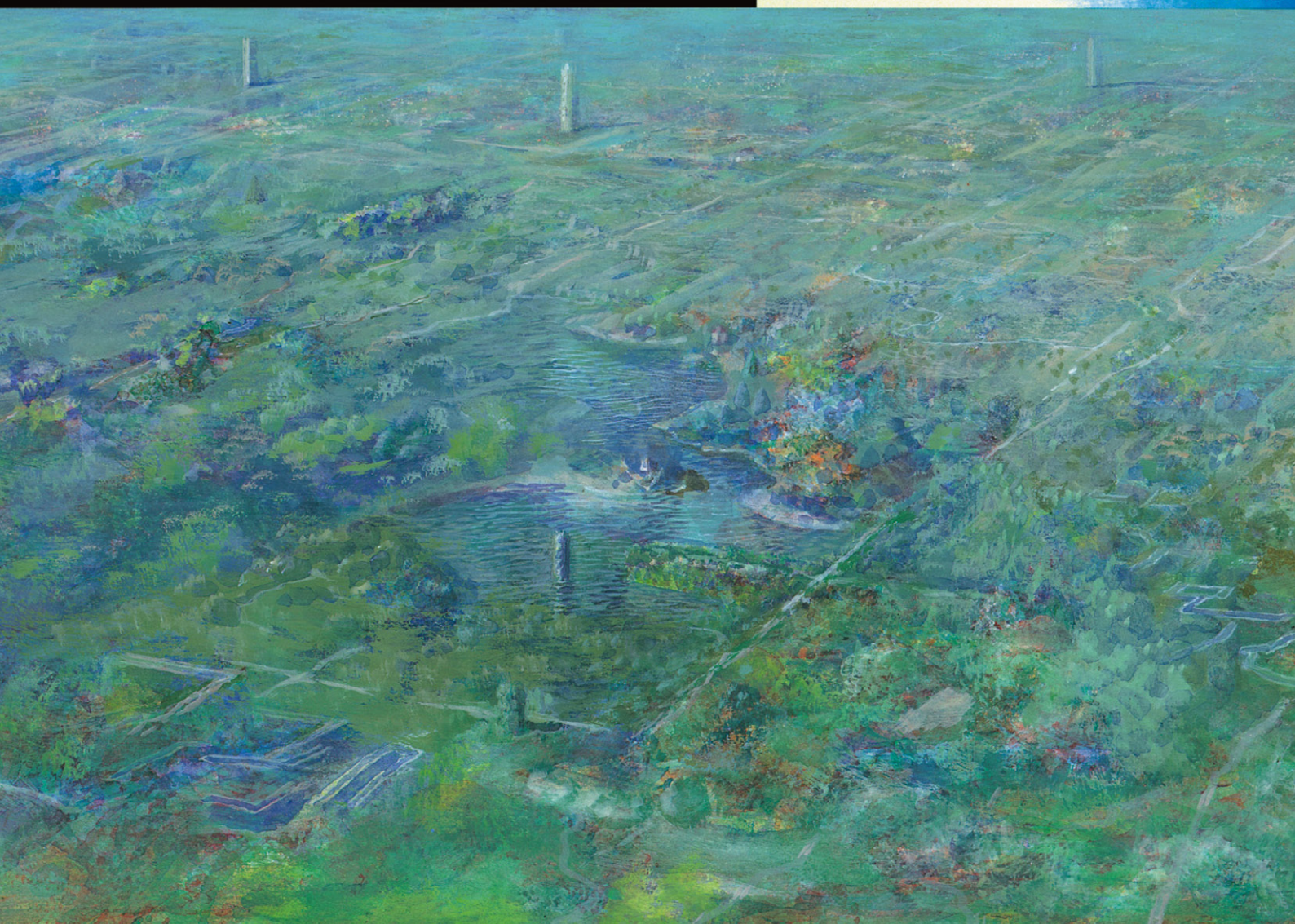
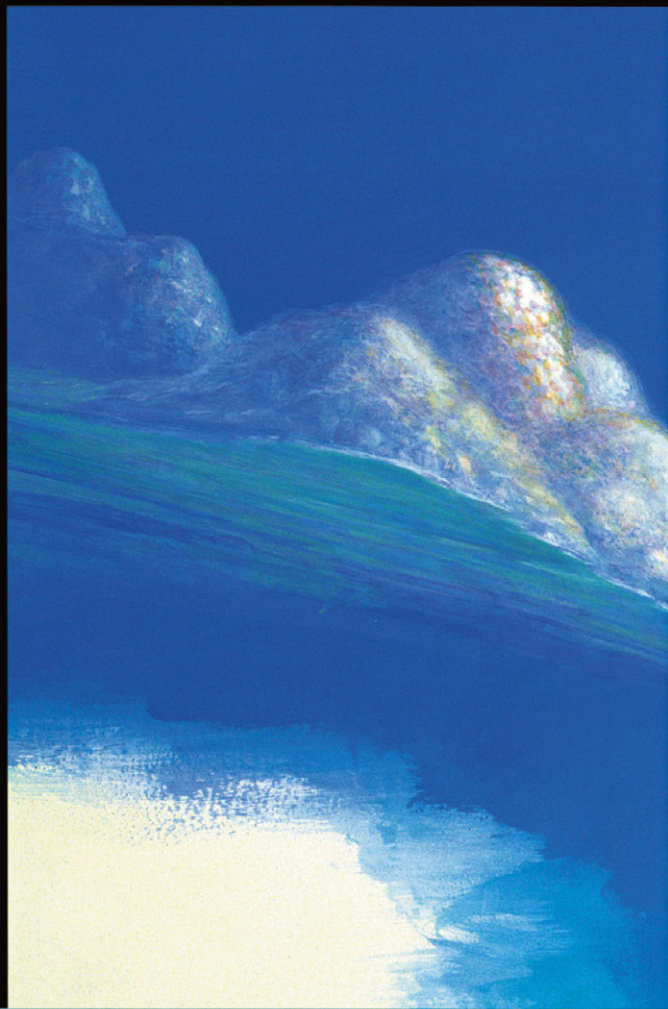
地平に昇る巨大な新月のイメージも好きなもののひとつです。この丘は絵本「イバラードの旅」にも描いたもので（7ページ参照)、そちらのほうでは中腹から市電が出てきたりしています。

草むらや土の地面には何でも描けますが、なにもない空は色を塗るとき緊張します。エアブラシとかは使わず、刷毛で塗ります。丘は先のワレた筆で、原色の赤、緑、紫、橙、白、青を順に重ねておき、適当にシブキをちらしたりして、ぼんやり形ができたとき、描きこんでいきます。神経質に、緻密に、きちっと描いていくように思われがちですが、そんなことようしません。「いきあたりばったり」です。ワープロで文章を書いたり、コンピューターゲームをしたりしたら肩がコリますが、絵ではそんなことありませんしね。

〔雲の下の大地〕・カット792A

　これは初めかなり低い視点の絵だったものを、途中、宮崎さんの指摘で、ぐっと高度を上げました。中層ビルの屋上からの視点を地上150〜200mくらいまで上げたわけです。

　その変更をするとき、若いアニメーターの人達が心配してくれていましたが、絵を変えるのは、自分ひとりで描いていても、しょっちゅうのことで、むしろ楽しみの部類です。人物が現れたり消えたり、木を生やしたりとったりすることもよくあります。

　実は「イバラード博物誌」に掲載した「Bon-Sai Garden III」も掲載したあと、絵の上で中央の木をとってしまいました。すっかり忘れていたのを個展に来られた方に、木のないことを指摘されて、自分で驚いたりしています。

〔上昇気流〕・カット791

今にして思えば、宮崎さんが最初に、このシーンの元になった絵「上昇気流」（6ページ参照）を買って下さった理由がよくわかります。俯瞰で、空を飛んでいて、しかもイバラードという、まったくおあつらえのような絵です。でもあれを描いたときは教師をしている終わりごろで、こういう世界にどういう意味があるのか、なぜこんなものを描くのかと、自分でも不思議に思っていました。

この背景で空に浮かんでいる月はレイアウトではもっと遠くにある大きな月のはずだったようですが、こう描いてしまったあと宮崎さんに「これでいいです！」と言われたのをいいことに、そのままにしてしまいました。ちょっと描いてみてそれからいろいろ直してみるのも好きなのですが。でも、これはクレーターの中に見える透明な青い星の中身(？)が気に入っています。

雲は描きこみ、ぬり重ねていくと磨いた石のような質感になってしまいます。そうなると、またジェッソの白でぼかしてやわらかくするのですが、雲のような石も、石のような雲も好きなので、実際の雲とはだいぶ違ってしまっています。

〔塔のある平原〕・カット792B
「借景庭園」では遠景のものほど大きく見えるわけですが、ここでは左へ進むにつれ、ふつうの遠近感に戻っています。

〔借景庭園＋図書館のある街〕・カット793

これはイバラードから図書館のある街に戻るカットで、ジブリの背景と僕の背景がつながるのでどんなふうになるのか、非常に楽しみにしていたシーンです。下部のジブリのほうで描く街並みの絵は、アクリルで描いた僕の絵の上に、直接ポスターカラーで描き加えてもらってもいいと思っていました。けれど実際には美術スタッフの男鹿（和雄）さんが、セルを置いてその上に道路や緑をつけ加えられました。

ジブリの色と僕の色とのいちばん大きな違いは木の緑ではないかと思っていたので、これにも興味がありました。実に巧妙に入り組ませて、自然な変化にまとめられています。また近景の建物は、僕が描いたものの上に男鹿さんが細密にデティルをつけ、屋根の色も僕のトーンと違和感なく重ねあわせてあるので、上に乗るセルの効果とあいまって、強い立体感が出ています。

一般に透明なアクリル絵の具は遠くへ広がっていく描写に優れ、不透明なポスターカラーや油彩には前へ出てくる効果があります。僕自身の作品でも1989年の「街の回廊」、翌年の「上昇気流」あたりから、一部油彩を併用していますが、その効果がここにもよく出ています。

どの部分が背景のアクリルで、どの部分がセルの上の色か、セルの影でわかります。

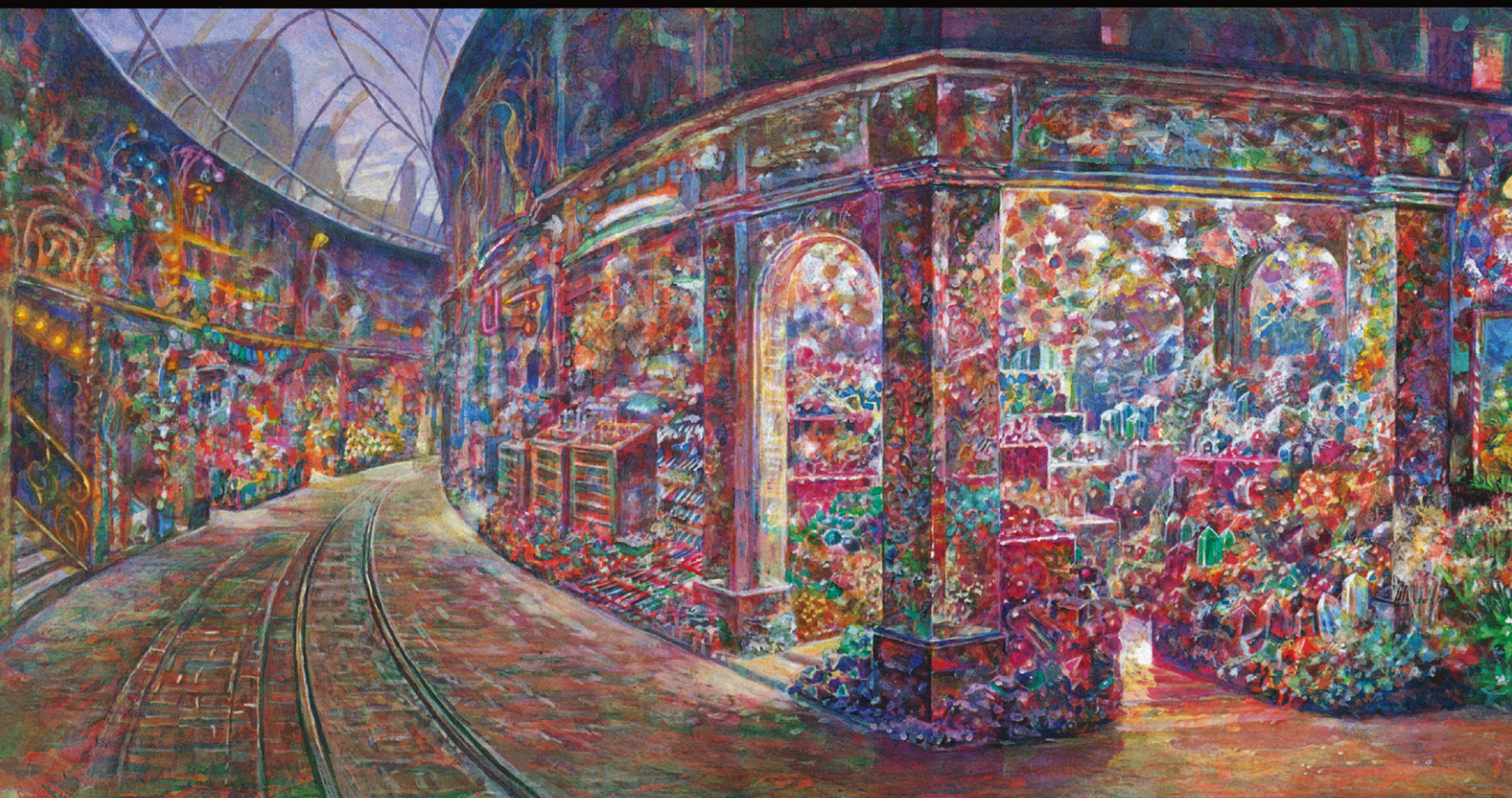
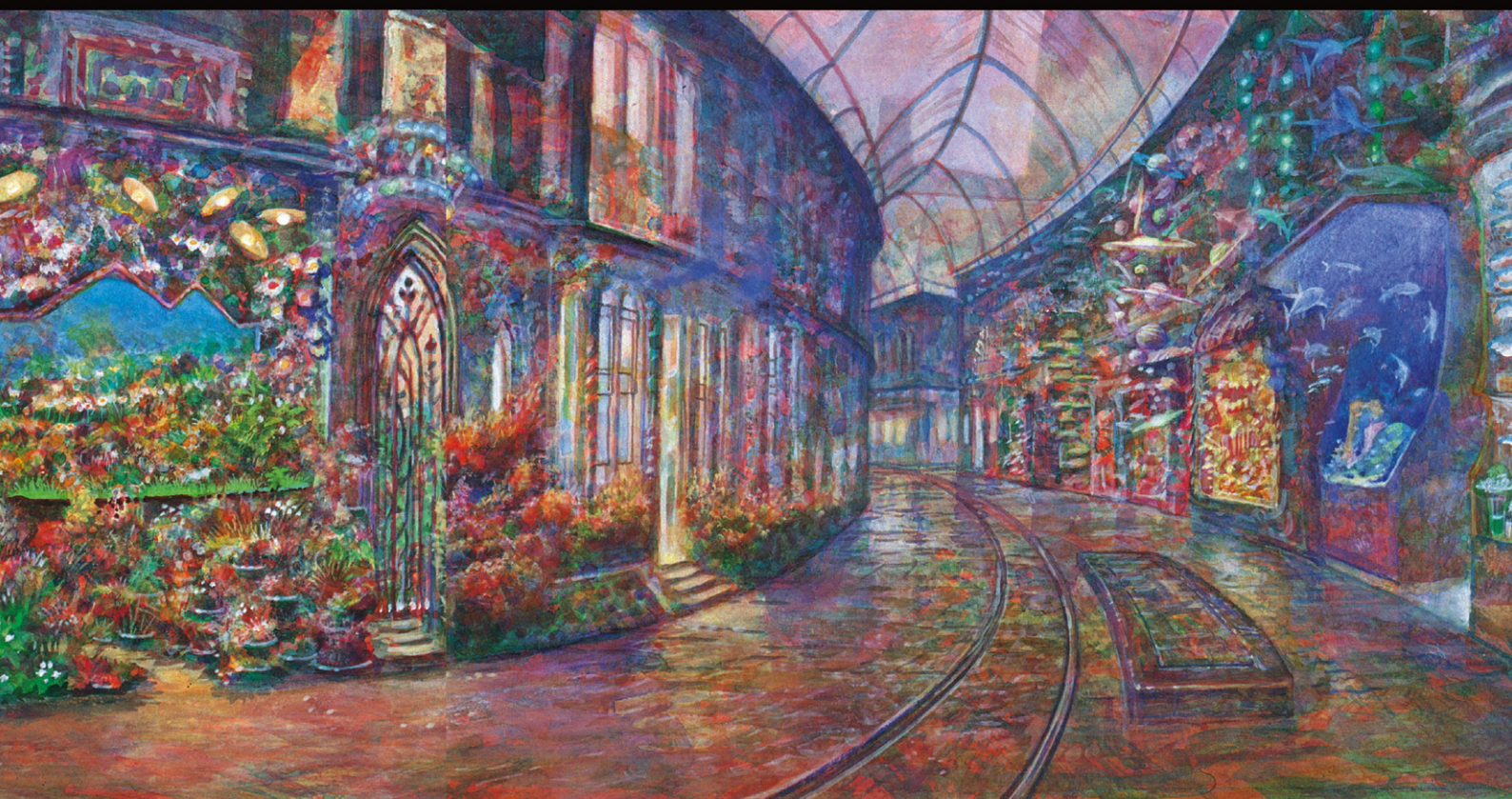
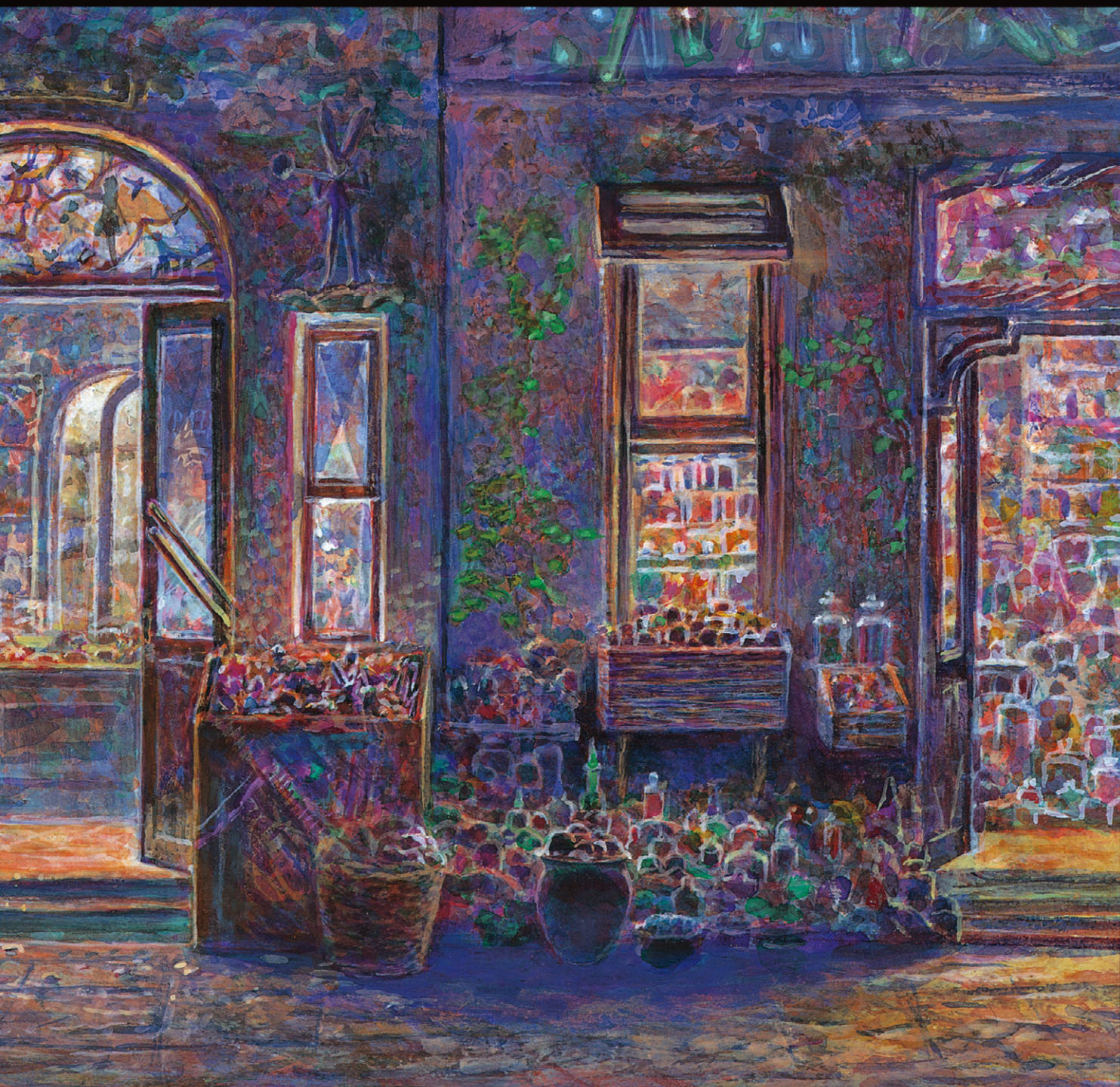
またこのカットは遠景、中景、近景で消失点（遠近法の用語。道路や線路など平行なものが、一点に集まるように見える点のこと）の設定が変化しています。

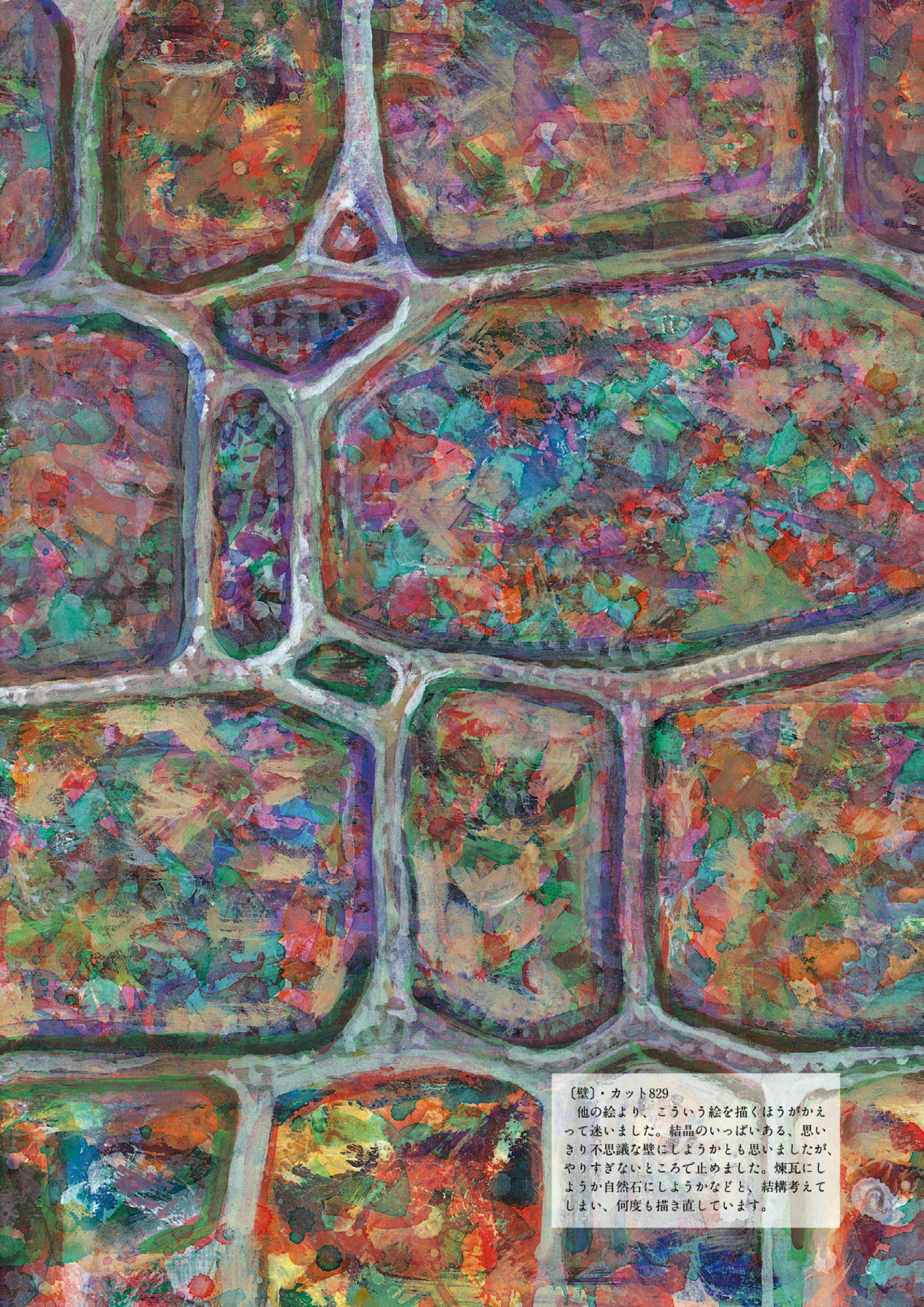
最初宮崎さんからレイアウトをもらったときには、そのあたりはおおざっぱにしてあるのかもと思って、絵画的に消失点を一点に集中させて描いたら、絵コンテにある街を上からのぞきこむような迫力がうすれてしまいました。

宮崎さんに確かめると、視点(カメラ位置)を一点に固定しているのではなく、下がりながら下へもふっているとのこと。絵画は静止芸術なので特殊な場合を除いては、消失点は一点に固定していますが、映画ではカメラが動いて行けば消失点は移動し、遠近感が変化するのです。

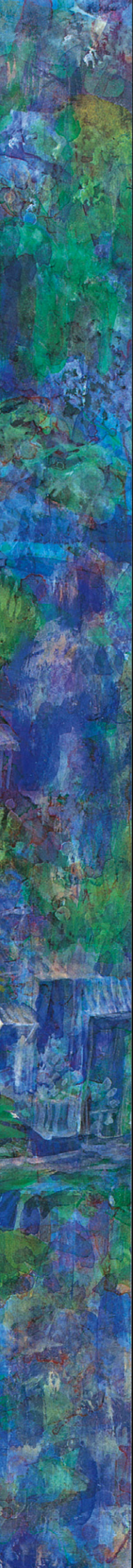
このカットの消失点の変化から、カメラの移動を読み取ってもらうとおもしろいと思います。

〔イバラード遠望〕・カット825

　これは画面も広く、充分描きこむことができた、うれしいシーンです。実をいえば、アニメーションの背景画面がスクリーンではあんなに大きいのに元の絵は小さいことに初めはおどろき、ついでこまかく描くのに戸惑いました。あの画面なら30号（縦72.7cm×横91.0cm）くらいから小さくても10号（縦45.5cm×横53cm）くらいかと思っていました。ところが映画のこのカットは150フレーム（縦17.2cm×横32cm）、それでも他のシーンの120フレームよりは大きくして下さったとのことです。ジブリではたいへんな密度の仕事をしておられるのだと感嘆しました。

〔アーケード〕・カット826
　宮崎さんが作られたこのカットのレイアウトは、絵本「イバラードの旅」の「市場のアーケード」（9ページ参照）に「イバラード博物誌」掲載の「アーケード」を左右反転してくっつけたものでした。僕の中でも、この市場＝アーケードは延々と続いているイメージだったので、これ幸いと描きました。左側の道はやや場末っぽく、右はおしゃれにしましたが、どっちの街も僕は好きです。神戸の元町あたりにも似ています。

〔あかりのもれる店〕・カット827
　稲垣足穂の「星を売る店」、ラファティの「僕らの町で」あたりのイメージと、幼いころ見た、駄菓子屋の灯りがダブります。
　はじめは自作の「スターシップの店」（９ページ参照）を左右逆にしたレイアウトの指定通りの絵を描き、そのあと絵コンテの欄外に正面からの絵があるのに気づいて、もしかしたらこれが宮崎さんの本来のイメージかと思い、描き直しました。あとでご本人に確かめたら、どちらも宮崎さんが描かれたものとわかったので、２枚の絵の中間の、やや斜めの角度の絵にしました。店の光の色を少しずつ変えています。

〔工房〕・カット828

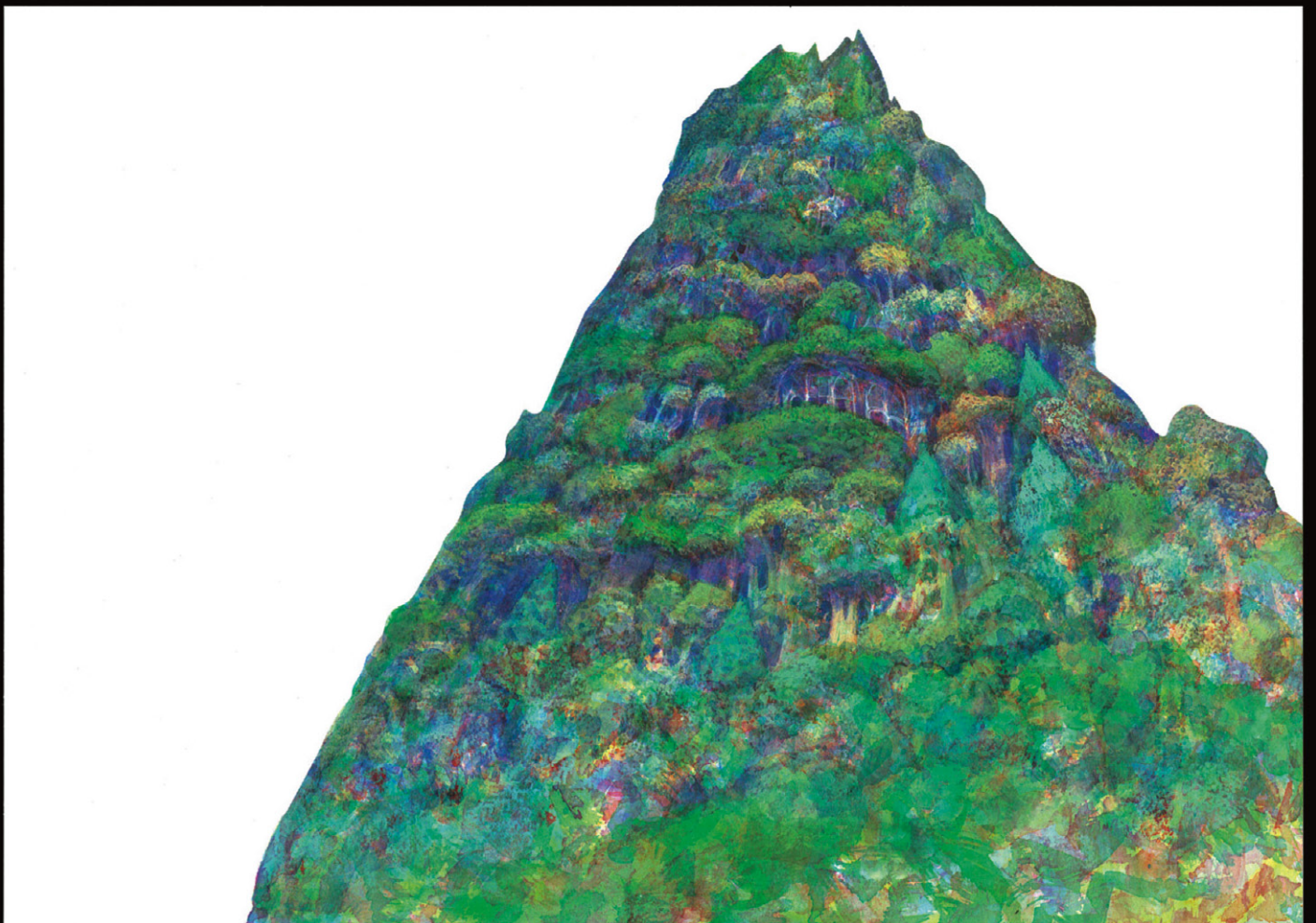
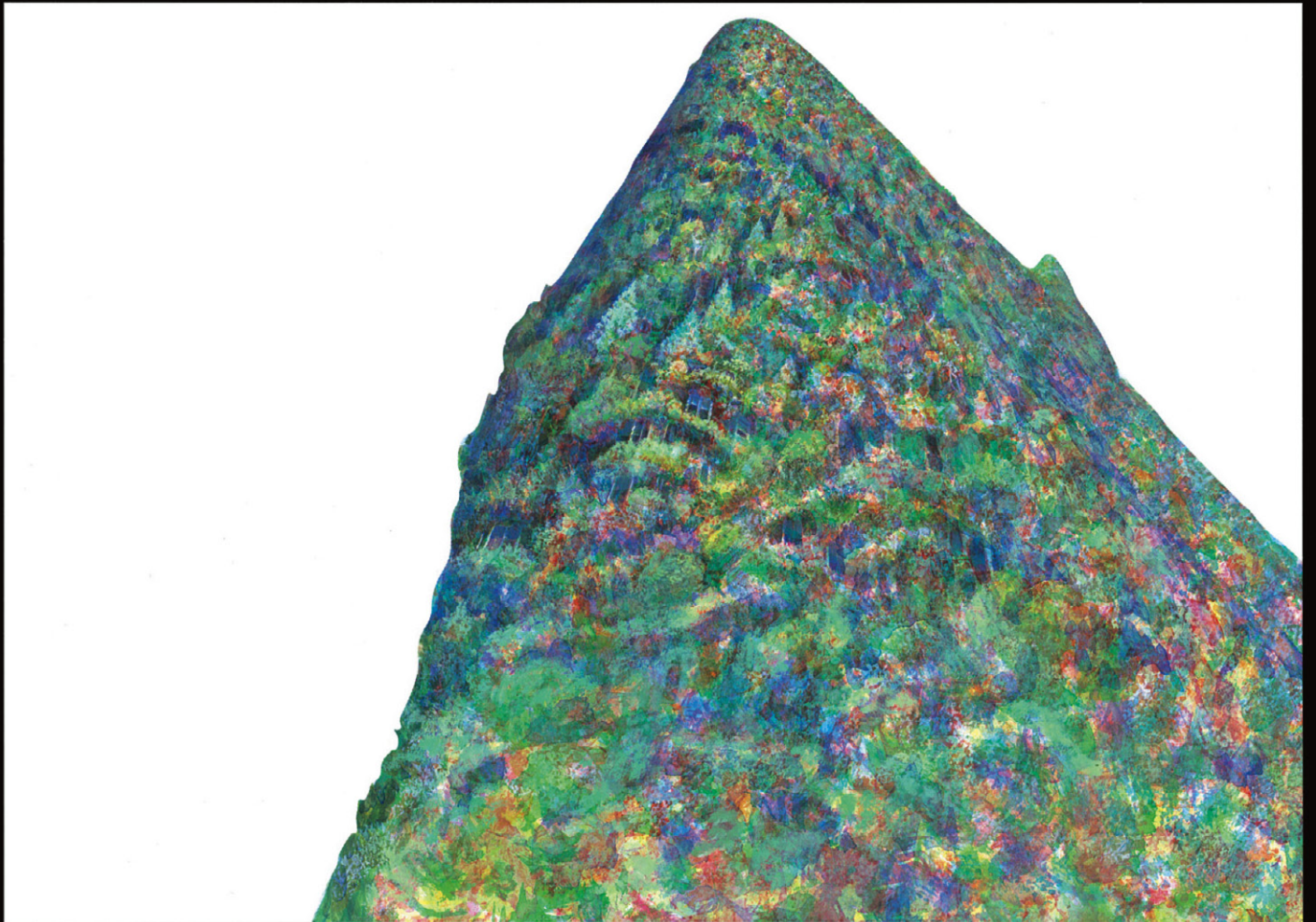
これは自作には類似した絵のない、宮崎さんのオリジナルです。70%ほど描いてから、もっとイバラード風にしようということになり、棚をふやしたりしましたが、動画のための組み線とかがあったので、それに合わせて描いています。棚の上の人形も当初はジブリで描かれるはずだったのですが、トーンをそろえるため僕が描くことになり、宮崎さんのレイアウトにそれらしいものがあるのをいいことに「めげゾウ」他、自分のマンガのキャラクターと、トトロ、ジジ他を動員しました。机、イス、ナベの質感を見てください。

〔壁〕・カット829

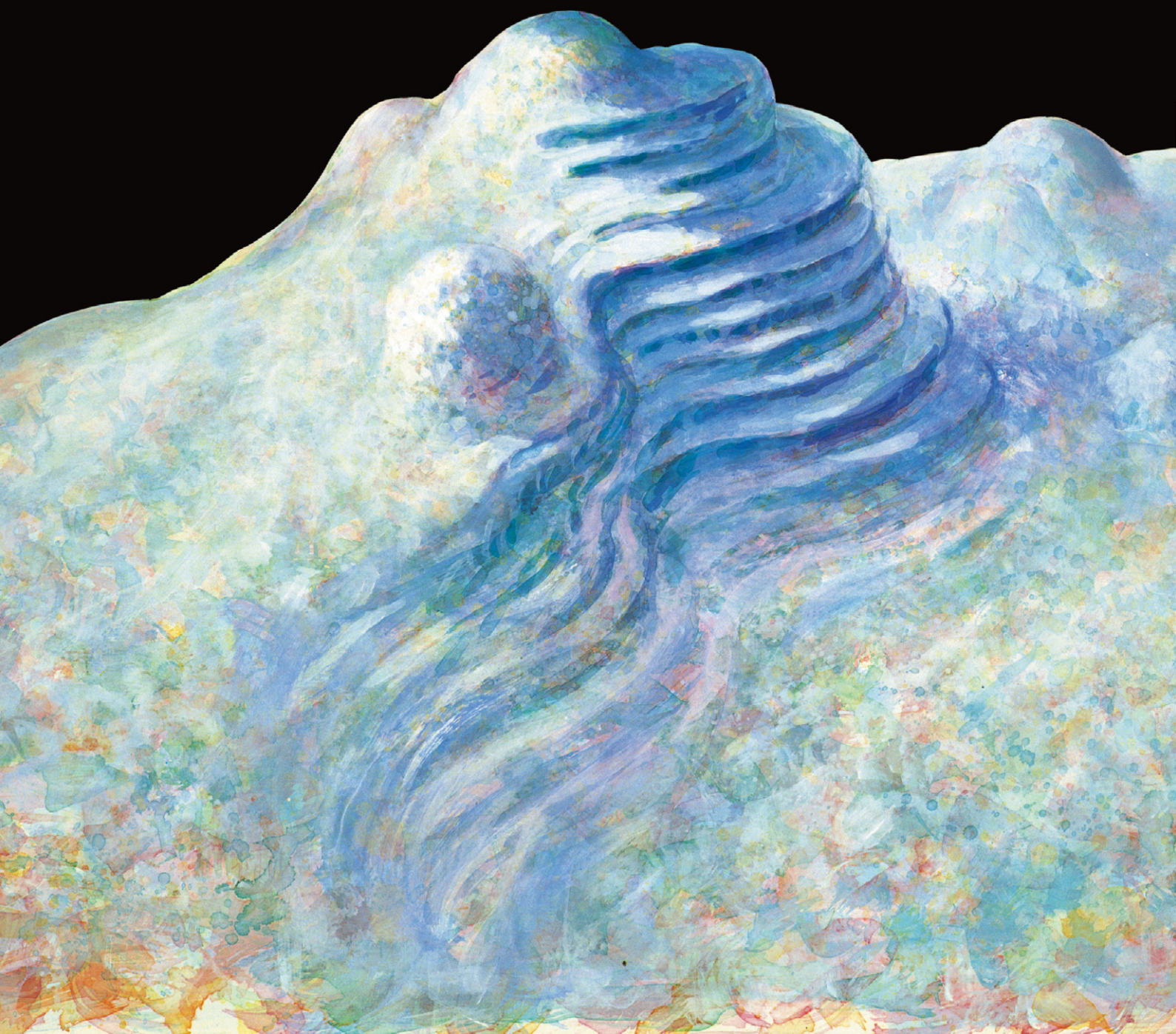
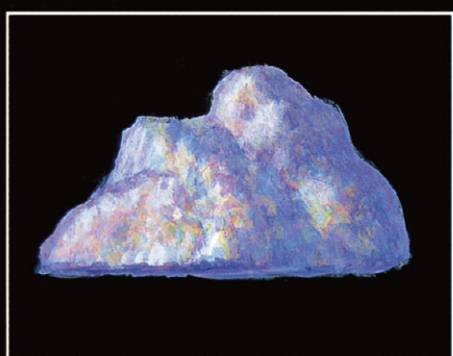
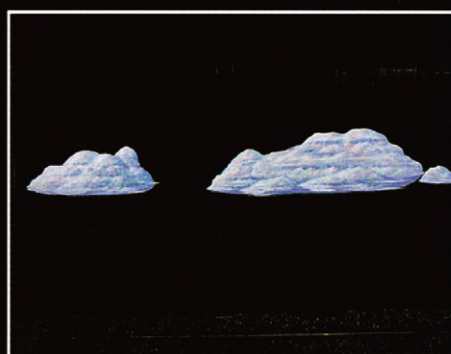
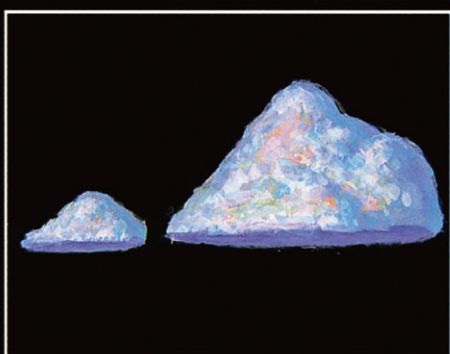
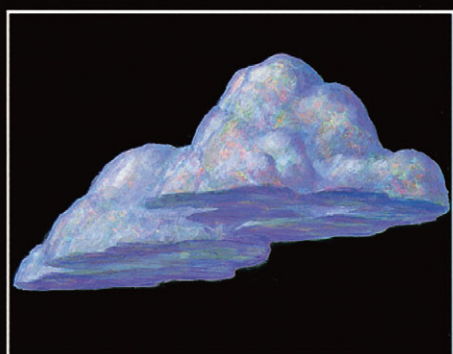
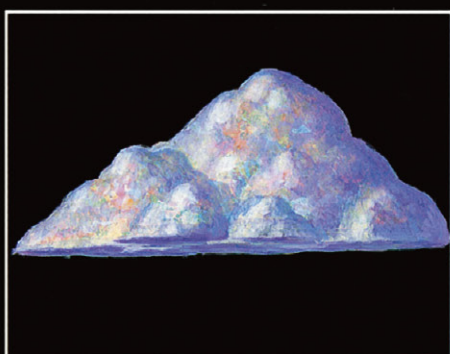
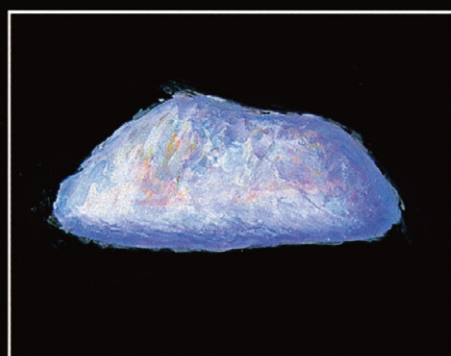
他の絵より、こういう絵を描くほうがかえって迷いました。結晶のいっぱいある、思いきり不思議な壁にしようかとも思いましたが、やりすぎないところで止めました。煉瓦にしようか自然石にしようかなどと、結構考えてしまい、何度も描き直しています。

〔駅前〕・カット830
　これの元絵は初期の大作で、特に好きなイメージなので「イバラードの旅」にも「イバラード博物誌」にも掲載しています。今回で3作目で、大きさとしては一番小さいですが(でも上映すれば一番大きい！)、地上部分や空など、これまでの中で一番充実感があります。空は、白と混ぜて作った不透明な色を重ねながら、ボカしてトーンを作っています。

〔塔の街（大)〕

　塔がそのまま街になった立体都市。「イバラード博物誌」に収録した「塔の街」(8ページ参照)より緑がしげって住みやすそうになっていますが、統一的に作られた建築ではなく、思いおもいにつぎたされて成長していった集合住宅なので、珊瑚やウミトサカ、ホヤの陸上版といっていいでしょう。イバラードでは重力制御が一般化していることになっていて、まあそうしておけば自由な形の建築が描けるから、ということなのですが、乗り物すべてがそれによって変わってきます。

〔塔の街（中)〕

　こういうセルに描く Book は、下地にジェッソを塗り、その上にアクリル絵の具を重ねて描いています。

〔三段重ねの丘〕
　丘を下から見上げたもの。三段重ねで画面に飛びこんできます。イバラードの丘は中が住居になり通路になっています。表面は植物でおおわれていて、構造も生きた植物と一体化しているようです。

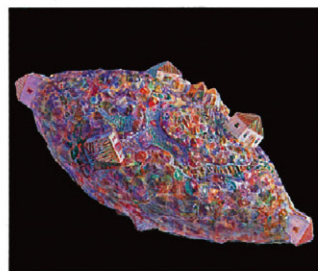
〔巨大な建築のような雲〕
　いかにもイバラードにありそうなオブジェですが、実は初登場。流れるように形を変えながら動いていく感じをだしたかった。こういう建築の、構造が刻々と変わっていく部屋にいたらどんなでしょうね。

〔石窟寺院のような雲〕（本編未使用）
　左の雲に重なるように動く予定の絵でしたが、テストの結果左のほうだけでいいことになりました。こちらは垂直の高さを強調しています。雲の下に透明な原色のフレームレッド、オリエンタルグリーン、オレンジレッド、バイオレット、オリエンタルブルーを散らしておき、ジェッソの白、自分で調合した白、アクリルガッシュの白を重ねて白さのトーンを作っています。

〔流れる雲〕・カット831
　これと58〜59ページの〔壁〕とは、宮崎さんに、スクリーンで使うときの絵の効果についてたずねながら仕上げました。ピントの合うポイントがない絵は、どこまでが完成か判断しにくいので、画面のイメージが見えている宮崎さんに確かめるしかありませんでした。好きな色にはなっています。

〔雲〕(全29枚のうち15枚を掲載)
　今回は実にたくさんの雲を描き、宮崎さんとの形のツメの段階で、宮崎流の物の見方、とらえ方を学ぶことができました。雲は以前から好きでしたが、地上から見ている僕の視点に対し、宮崎さんは空に昇って上や横、至近距離から見ておられました。そういえば「天空の城ラピュタ」では雲の中にも入りますね。
　雲は距離感が生命です。上のものは見上げ、下のものは横から見た形にと少しずつ差をつけ、遠いものほどコントラストを弱めたのですが、ひとつずつバラバラに描いたので、全体のイメージは宮崎さんとジブリのスタッフに全面依存です。

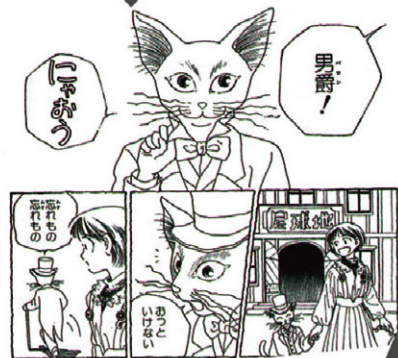
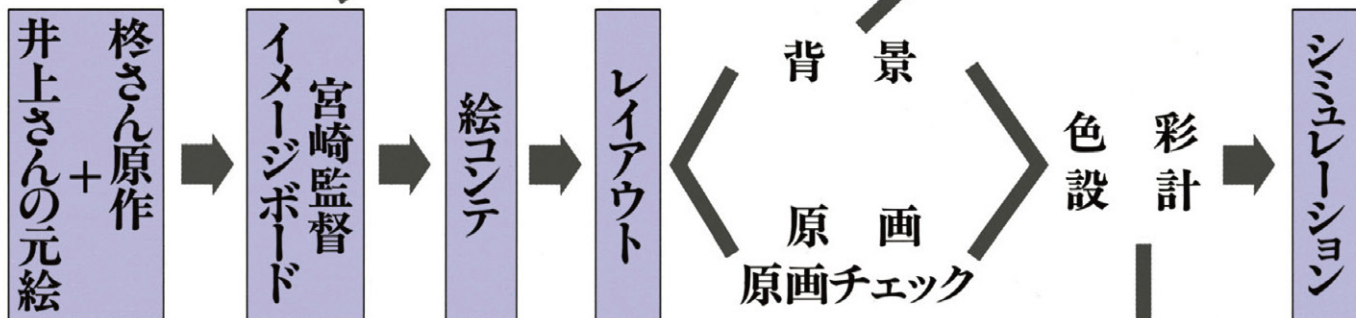
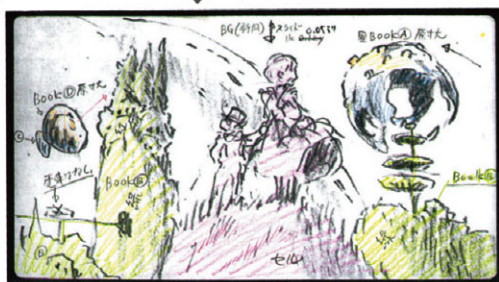
デジタル合成

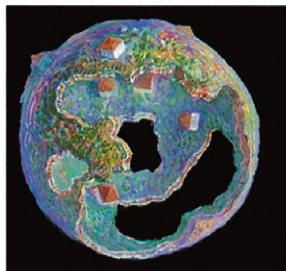
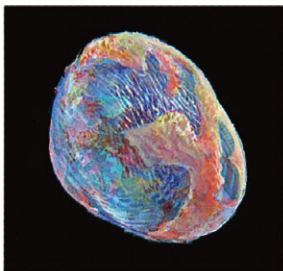
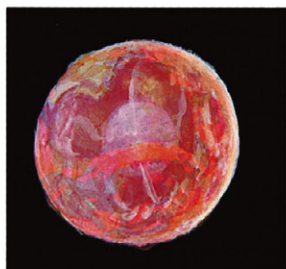
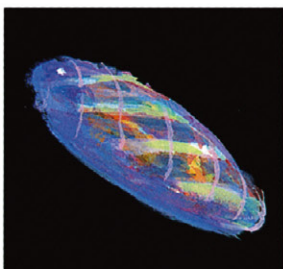
この「バロンのくれた物語」の最初のシークエンス（カット785～793）の大きな特徴として、デジタル合成を取り入れたことがあげられる。

ここでは、デジタル合成とはどのような制作過程をたどるのか、ある１カットを例に紹介する。また、デジタル合成とはどんなものなのか、どんな利点があるかを72～73ページで説明する。

Book ①

Book ②

井上直久さんの元絵／「山の木々は風にそよぎ」

柊さん原作＋井上さんの元絵 → 宮崎監督イメージボード → 絵コンテ → レイアウト →〈背景／原画・原画チェック〉→ 色彩設計 → シミュレーション

柊あおいさんの原作コミック「耳をすませば」（集英社刊）の雫の物語世界の描写。バロンと雫は旅へ出る。

原画

原画チェック

Book ③

Book ④

Book ⑤

Book ⑥

奥井敦（おくいあつし）／'93年 7 月に発足したジブリ撮影部・部長。デジタル合成は初めてだが「いい映像を求めての試みは苦にならない」と意欲的。

菅野嘉則（すがのよしのり）／日本テレビCG制作部所属。コンピューターを熟知し、その豊富なノウハウでデジタル合成作業を担当。演出上、かなり無理な注文でも可能性を求めて挑戦してくれた。

フィルム

ジブリ社内にある撮影台と連結されたパソコン（POWER MAC 8100/80 AV）で、動きのシミュレーションが行われた。上はその画面をデジタルプリンターで出力したもの。フィルムになる前に、こういったテストができるようにパソコンを導入したのも、今回初の試み。デジタル合成を成功させるためには、このテストは不可欠だ。

●フィルムスキャニング

本撮の段階で、キャラクターのみ写したフィルムと、背景のみのフィルムを作る。それをコンピューター内で合成するため、そのフィルム素材を、コンピューター用データに変換する作業をいう。今回この作業は、現存のシステムで最高のクォリティを持つといわれているアメリカのシネサイト社に発注した。

●フィルムレコーディング

菅野さんの手によってデジタル合成された映像を、コンピューター用データから、フィルム素材にもどすことをいう。これもアメリカのシネサイト社に発注した。

デジタル合成とは何か

アニメーションの表現を大きく変える可能性がある。

デジタル合成とオプチカル合成

2つの画像をひとつに合成するという技術は、たとえば怪獣映画などではよく使われる。ビルの向こうにゴジラがヌッと出てくるといったシーンである。同じ技術をアニメーションでも使うケースがある。例えば、車の窓から遠ざかっていく風景が見える、とか、歩いている人物の大きさが変わらずに背景だけが遠ざかっていくといったショットである。こういう場合、車の内部や人物を撮ったフィルムと遠ざかっていく背景を撮ったフィルムとを別に用意して、現像所にあるオプチカルプリンターという装置を使ってオプチカル合成という方法でひとつにするわけだ。

このオプチカル合成というのは、簡単にいってしまうと合成するフィルム同士を重ねて再撮影していく、つまりビデオでいうならダビングをするようなものであるから、何度も合成を重ねるとどんどん画質が悪くなってしまう。したがって、何重にもわたる複雑な合成は困難である。しかも、合成するときに画像同士にズレが起きやすい。はなはだしい場合だと、色がくすみ画面全体が煙った感じになったり、合成した人物の周りが黒く縁取られた感じになってしまったりするのである。出来の悪い特撮映画を見るとよく、こういうショットを目にする。

こういったオプチカル合成の問題点を根本的に解決するのが、今回の「耳をすませば」の劇中劇「バロンのくれた物語」の一部（カット785〜793。雫がバロンと空を飛ぶシーン）に使用された「デジタル合成」と呼ばれる新しい技術である。どこがデジタルかというと、フィルムをすべていったん、コンピュータで扱えるデジタルデータ（数字のかたまり）に変換し（フィルムスキャニング）、コンピュータ上で合成作業を行うことである。合成途中の作業はすべてデジタルデータでの処理なので、そこでは画質の劣化等の問題はいっさい起きない。そして、でき上がったデータを再度、フィルムに変換して（フィルムレコーディング）完成ということになる。

デジタル合成を行う場合、デジタルデータでの合成自体は、コンピュータにとっては、原理的にそう難しいことではないのだが、問題なのは、フィルムスキャニングとフィルムレコーディングの精度である。今回のように劇場用の映画として作られる場合は、この精度が悪いと画質に問題が出てしまう。今回は、コダックの関連会社でアメリカにある「シネサイト」に委託し、「シネオン」というシステムでこの部分の作業を行った。シネオンは、ハリウッド映画でも数多く使用されているシステムであり、フィルム→デジタル→フィルムと変換した場合、見た目では画質の変化がほとんど認められないという優れた技術である。

また、デジタルデータ上での実際の合成作業も、シネサイトに委託することも可能だが、今回は日本で行った。細かい合成の指示などが、遠隔操作ではなかなか困難だろうと考えたからだ。なお、日本での合成作業は、今回のデジタル合成全体のコーディネートを含めて日本テレビＣＧ部にお願いした。また、現像所のイマジカが新たに設けたデジタルサービスの部門「フラミンゴ・ルーム」にも応援をしてもらった。

デジタル合成の手順

前ページに掲載した表を見ていただけるとだいたい分かると思うが、デジタル合成のシーンは、通常のアニメーションの制作の段取りとはかなり異なる。

作画をしたり、背景を描いたりするのは同じだが、まずひとつには、完成した素材の撮影の前に「シミュレーション」という作業が入ることだ。デジタル合成で作業をする場合のひとつの問題点として、合成されたフィルムが完成しない限り、事前にはその画面効果が予測できない点がある。画面を構成する要素をばらばらのパーツとして撮影するからだ。

今回、この問題点を解決するため、合成前にパソコンでシミュレーションしてみるという手段をとった。具体的には、各素材をいったん撮影台に取りつけたビデオカメラで、実際の撮影の通りに撮影し、その映像をいったんジブリのパソコン（POWER MAC 8100／80 AV）へ取り込んだのである。そして、マッキントッシュ用のビデオ編集ソフトで各素材を合成し、ビデオに落としてチェックしたのである。ビデオカメラの精度がそんなによくないため画質的にはまったく話にならないが、実質的には完成画面を見ることができるわけで、動きを試行錯誤するには、非常に有効だった。特に、Bookの動きに関しては、このシミュレーションの作業を通じて決定していった。

動きが決定した段階で、すべての素材を撮影台で動きをつけながらフィルムで撮影する。そのフィルムをシネサイトに送付。戻ってきたところで、合成の作業を行う。これは、日本テレビＣＧ部においては、グラフィック用のワークステーション（パソコンより高性能なコンピュータのこと）として有名なシリコングラフィックス社のインディゴ2というハードとフリントというソフトの組み合わせで行った。また、後にお願いしたイマジカ・フラミンゴ・ルームでは、同じシリコングラフィックス社製のオニキスという超高性能のワークステーションとフレームというソフトの組み合わせも使用している。

そして、合成が完了したデータを再度シネサイトに送付してフィルムに戻し作業は完了である。

アニメーションに縦の動きを可能にしたデジタル合成

このシーンでは、何層にもわたる複雑な雲の動きを

人物や背景と組み合わせ、かつてない画面の奥行きと飛翔感を出すことに挑戦しているが、デジタル合成が実用化される目処が立ったからこそこのシーンが設計されたといえるかもしれない。

このように、デジタル合成には、アニメーションで今まであきらめてきた新しい世界を実現させる可能性がある。もう一度、71ページの完成写真を見て欲しい。この中で、たとえば、Bookの２や３の絵は、画面の中で大きくなっていく。つまり、近づいてくるわけである。画面全体が近づいてくるのなら、もちろん普通の撮影で簡単にできるが、一部が大きくなっていくというのは、非常に難しい。今までだと、画質の劣化を覚悟でオプチカル合成にするか、手間をかけて背景動画にするかのどちらかの選択しかなかった。背景動画というのは、人物などと同じようにセルで作画することで、当然画用紙に描く背景画とは質感も違ってしまう。こういう問題もあるので、アニメーションにおいて「動き」というと基本的に画面横方向が主体だった。注意深くいろいろなアニメーションを見てもらうと、たとえば、人物が手前に歩いて向かってくるような場合に、表現的には本当はウソなのだが、背景を上や下に引っ張ることで、感じを出しているケースを見ることができるだろう。

ところが、デジタル合成ならば、こういった場合、ちゃんと、人物の大きさが変わらず背景だけが遠ざかっていくというショットが簡単にできてしまう。なんでもないようなことだが、このことはアニメーションの表現自体を大きく変えていく可能性を持っている。

また、今回は初めての挑戦ということもあり、純粋に複数の絵を単純に合成するという用途に限ってこの技術を使ったが、実は派生としてもっと様々な活用が考えられる。要するに絵をデジタルデータに変換してからまたフィルムに戻すということであるから、その途中、デジタルデータの段階で実は様々な特殊効果をつけることが可能なのだ。例えば、遠くのものには、霧がかかったようなフィルター効果をつけて遠近感を出すとか、動いている物体はあえてブレた感じにするとか、色をいじるとか。アイデア次第で、応用法は無限である。あまりやりすぎると、アニメーションの世界観から離れすぎる危険性もあり、その意味で慎重さも必要だが、今後、非常に楽しみな分野だといえるであろう。

デジタル合成の今後

今回は、結局12ショットのデジタル合成を行ったが、初めての試みということもあり、トラブルも多かった。最たるものは、予想を大幅に越えるデータ量である。劇場映画にたえうる画質でやろうとしたことで、データの量が大量になってしまい、作業に非常に時間と手間がかかってしまったのである。例をあげると、シネサイトから戻ってきたデジタルデータの量は総計470ギガバイトにもなり、データを納めたテープも55本にもなった。１本のテープをワークステーションに読み込むだけで、10時間もかかるという状況で、使い勝手はまだまだ非常に悪い。

また、デジタル化の作業をアメリカに発注したことで、上がってくるまでにタイムラグが大きいというのも困った点だった。スケジュール的にギリギリの作業になった場合、こういう点は命取りになりかねない。

費用的には、単純に比較するわけにはいかないが、概してオプチカル合成よりも高価である。フィルムスキャニングとフィルムレコーディングの費用だけで、今回は600万円程度かかっているし、ワークステーションの使用料・人件費などを考えると1000万円以上の出費となった。したがって、まだまだオプチカル合成の代わりにどんどん使っていくというほど手軽な技術ではないといえるだろう。ただし、環境の整備は今後進んでいくだろうし、近い将来には、ごく当たり前のものになっていく可能性が高い。実際、昨年春、我々がデジタル合成への挑戦を決めた時点では、日本では（ＣＦは別として）ほとんど使用実績がなかったわけだが、ここ１年で実写映画を中心にいくつか採用例が出てきた。フィルムスキャニングとフィルムレコーディングの環境が整ってくれれば一気に広がっていくだろう。

文責　スタジオジブリ　制作担当　高橋　望

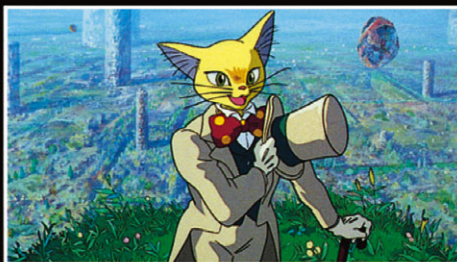
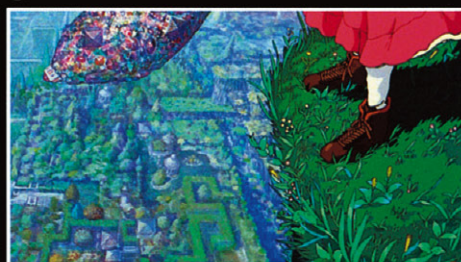
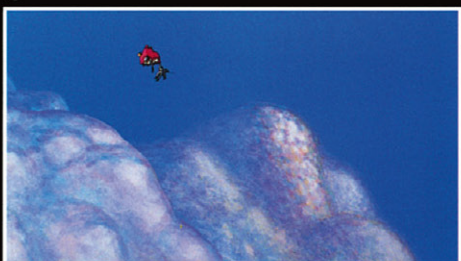
シネサイト社のシネオンシステム

デジタル合成作業を応援してもらったフラミンゴ・ルーム

カット／宮崎駿

フィルム

Cut784～793

⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱

Cut825～831

㊲

㊸

①

㊳

㊹

②

㊴

㊺

③

㊵

㊻

④

㊶

㊼

⑤

㊷

㊽

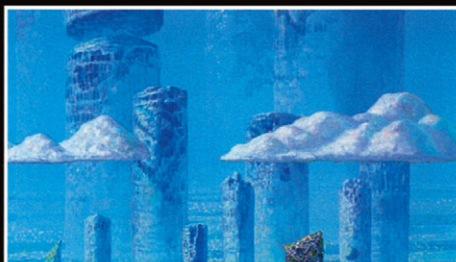
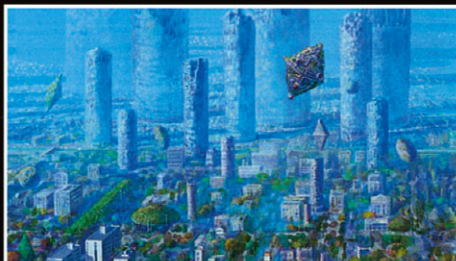
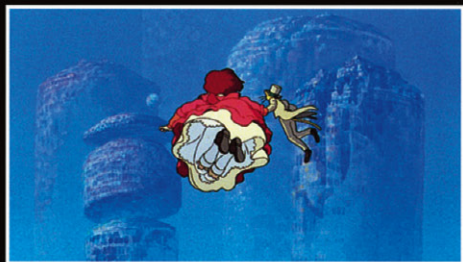
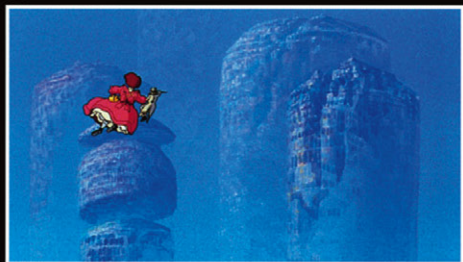
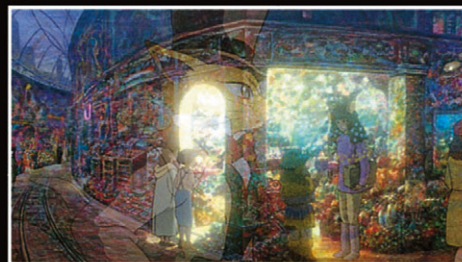
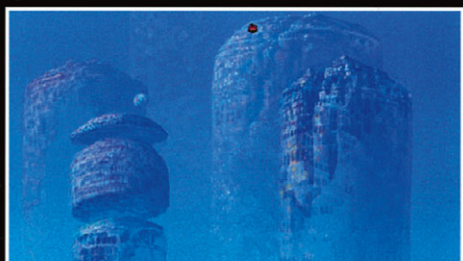
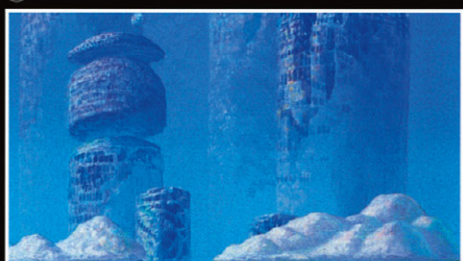
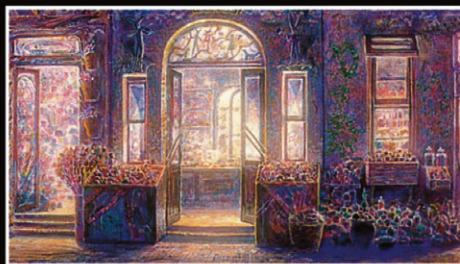
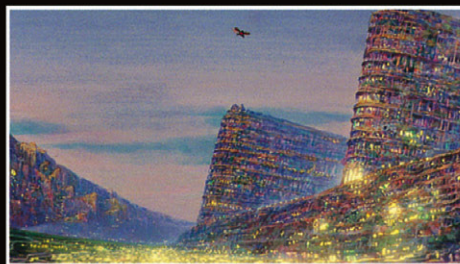
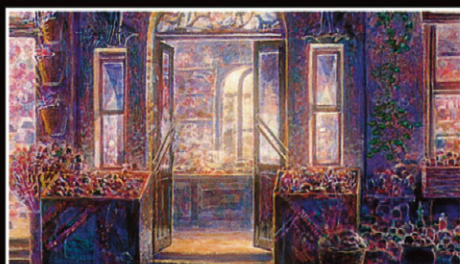
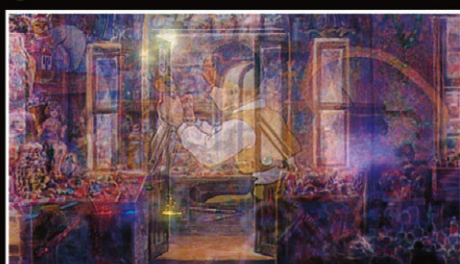
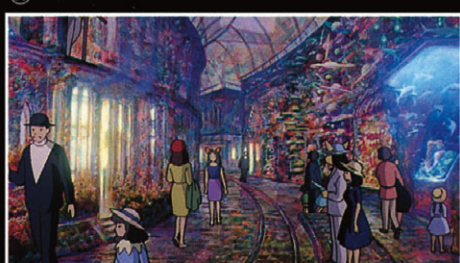
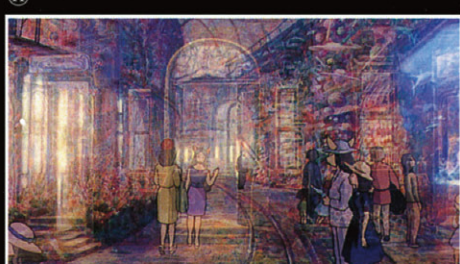
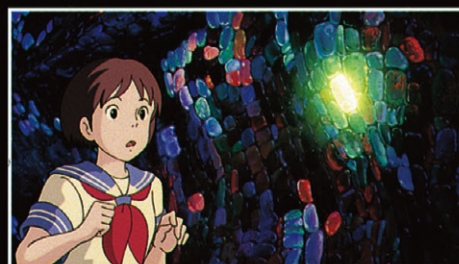
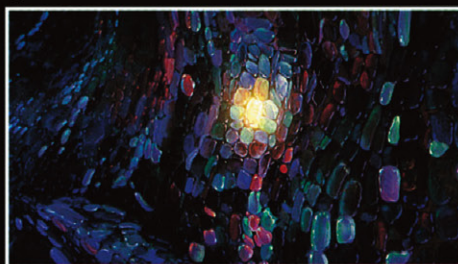
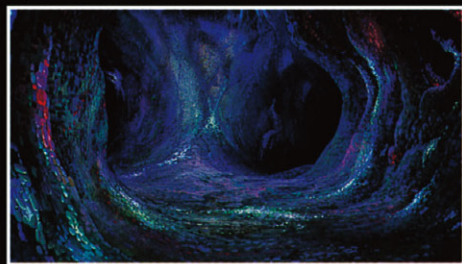
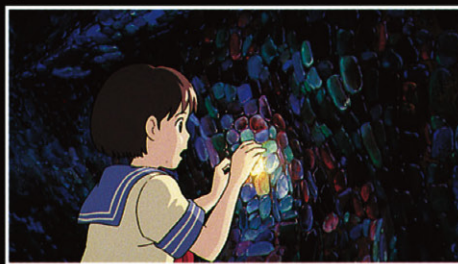
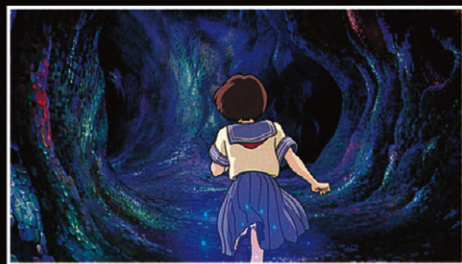
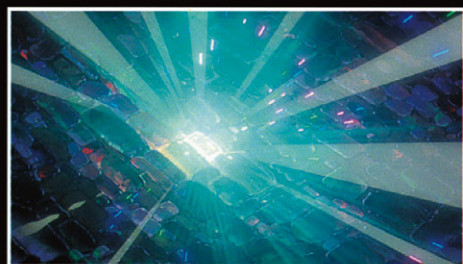
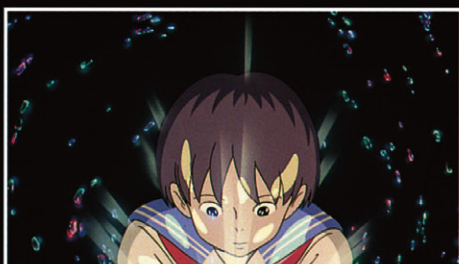
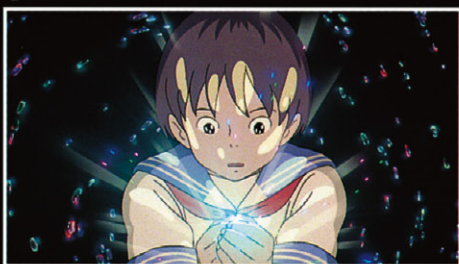
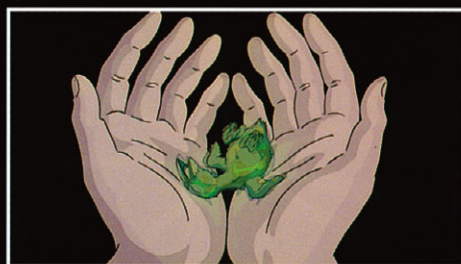
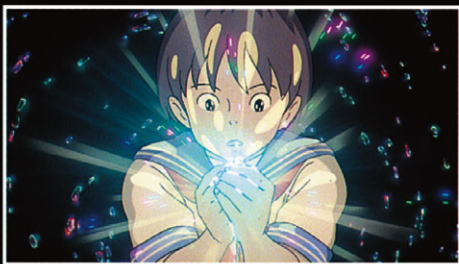
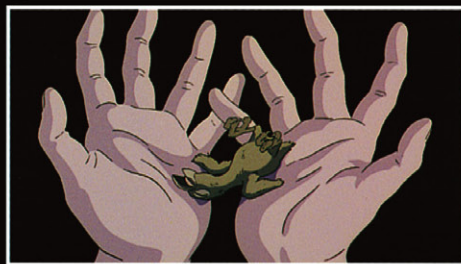
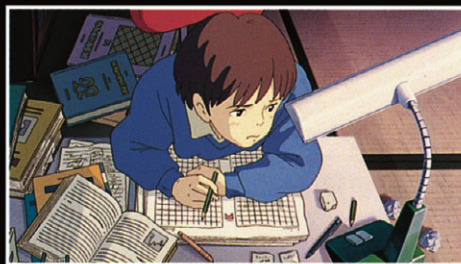
⑥

⑦
⑧
⑨
⑩
⑪
⑫
⑬
⑭
⑮
⑯
⑰
⑱
⑲
⑳
㉑
㉒
㉓
㉔

Cut889～896

⑲
⑳
㉑
㉒
㉓
㉔
㉕
㉖
㉗
㉘
㉙
㉚
㉛
㉜
㉝
㉞
㉟
㊱

対談
せり合いながらの仕事

「井上さんとの仕事に、不思議な縁を感じる」という宮崎監督。「どこかで誰かが、出会いのための絵コンテを描いた気がする」と話す井上さん。そんな二人に、仕事を終えての感想を語り合ってもらった。(1995・3・27　スタジオジブリにて)

井上直久

1948年大阪生まれ。画家。金沢市立美術工芸大卒。1973年に大阪府立春日丘高校へ美術教諭として赴任後、異郷「イバラード」をテーマに作品を作り始め、現在は絵に専念。著書に「イバラードの旅」(講談社刊)「イバラード博物誌」(架空社刊)等。

宮崎　駿

1941年東京生まれ。演出家。学習院大卒。東映動画等を経て、1985年スタジオジブリ設立に参加。代表作に「風の谷のナウシカ」「天空の城ラピュタ」「となりのトトロ」等。著書に「シュナの旅」「もののけ姫」(徳間書店刊)等。

刺激的だった井上さんの参加

宮崎　今回、井上さんにジブリに来て仕事してもらって、非常に刺激的でした。一種の苦役として、定まったものを実現するためのレンガ積みという発想で、僕らは仕事やってますから。井上さんみたいに楽しそうにスタジオ中歩き回って、スタジオ中に声かける人がいると……(笑)。

井上　いやあ、僕ね、ちょっと悪い気がしてね。みんな真面目に仕事しておられるのに嬉しそうな顔してて(笑)、それも自分が一番古くからここにいるんだみたいな顔してね、「元気にやってる？」とか言ってる。しかし、ここに来れたのが嬉しいから仕方ないですよね。

宮崎　この刺激がどういう形で先につながっていくかは全然見当つかないですけれど、なんか僕自身が、自分たちの仕事はこうでなきゃいけないと決めてきた枠とか方向を壊したい、という時期にきてることは間違いないですね。

「アーケード」の絵(51〜53ページ参照)を描いてるときに井上さんが「この水槽の中の魚を動かしたいんですけどね」と言ったでしょう。「いや、画面ではそこまで見えないからいいですよ」とあのとき僕は言った。けれどそのカットができ上がってみたら、やっぱりこれは動く絵だなと。そのときに思ったんだけど、確かに僕らの仕事というのは、プランを決めたら、そこからあんまり首ふっちゃだめなんですね。次々とこうしたらと思いついて変えていくとね、でき上がんなくなっちゃうんです。僕がまだ若くて下っ端のころに先輩に言われたんですよ。「考えていい時間は精一杯考えるけども、それで決めたら、あとはもう単純労働で仕上げることに全力をそそぐ。そこで悩み始めるとなんにもできなくなっちゃう」と。スタジオ全体がそういうシステムでやってきたんですけれど、井上さんの絵に出会うとね、やっぱりこの魚動かせないかなあと思うんですね。

井上　そうなったら、すごくいい。

宮崎　それは結局ぜいたくなんですね。

井上　でも、デジタルを使えば、変更がききやすくなっていくかもしれない。

宮崎　いや、そう簡単じゃないんです。いま使っているコンピューターも、容量は相当大きいはずなんですけど、井上さんの絵を取りこむのに、もうパンクしてまして。ほかにコンピューターを借りなきゃいけないんですよ。それに、思った以上に、取りこむのに時間がかかることがわかったんです。

井上　なるほど。

宮崎　結局、アニメーション制作のシステムの問題が出てくるんです。つまり、全部じゃなくていいから、あるシークエンスに関して、もう少しそれぞれのパートの人間の創意を生かし、有機的に美術とアニメーターと仕上げが組んで画面を作って、そこに撮影もかむ。レイアウトができた段階で、撮影で一回シミュレーションやってみる。そしたらちょっと予定した秒数じゃはみ出るなんてことも起きる。それでもフレキシブルにいろんなことができるようなシステムを自分たちも取り入れなきゃだめだなと思いましたね。ほんとに井上さんの絵を生かすんだったら、もう少し映画的にいろんな細工をする余力と心構えをしとく必要があったなと。

　例えば塔の場面(62〜63ページ参照)で、雫とバロンが飛んでる。二人の向こうに塔がよぎる。せっかく面白い塔がよぎるんだから、塔のカットが来たらそっちへ二人が寄ってっちゃう、というような当初は考えていなかったカットを作るとかね。デジタル合成を本当の意味で使いこなすんだったら、二人が飛び始めて塔が寄ってきたら、その中にいる人間と挨拶を交わしていくぐらいのことをやらないと、ほんとに美術を生

かした世界にならない。それは手間がかかる道なんですよ。作画の手間も。

同時にシステム的にも、塔を描いてもらった絵を、デジタル処理して、一回シミュレーションの画面を作って、そこからもう一回原図を起こして、どういう軌跡を描いて人物を飛ばしたらいいかということを考えて、それで最後の領域に入って、もう一回組み合わせてつなぎをやる必要が出てくる。多分手間はね、いまの5倍ぐらいになるんじゃないかな（笑）。

井上　1.5倍くらいですむかと思ったけど、5倍ですか。

宮崎　美術が空間の絵を一枚うまく描いたら、まず基本的に、その絵を背景にしてキャラクターが飛ぶことで堪能しようという発想をそのシークエンスが持たなきゃいけない。雲を越えて、塔を越えていこうというふうにね。それで主人公達が飛び上がるシーンの断片を思いつく。飛んでいくところが彼らの気持ちの広がりとか、「私は挑むぞ！」という気分とかを表すんだと考える。「地球屋」というアンティークの店で主人公が出会った人形の猫を、血の通ったキャラクターにしていこうとか思いついたりもする。そういうこととからまって、主人公の雫が現実に戻るカットでは、雫の住んでる街の、雫が見慣れてる丘の上の風景が、その塔につながっていくようにするとかいろいろ考えるわけです。

ところが、現状では塔の周りをキャラクターたちが飛んで、飛ぶことを堪能しようという発想が浮かばないんです。それをやろうとするとえらい手間がかかるというのを知ってますから、そこで少なくとも3カットは増える、とかね。そのときに例えば1カットでもそれをやったほうがいいのか、それともカットを分けて、塔に人が住んでるということをちゃんと見せようというところに入りこんだほうがいいのか。これは映画を作る上では難しいんです。

井上　難しいことでしょうけど、やりたいですね。僕の描いた塔の中に人がおって、お茶飲んでって（笑)。宮崎さんはコンテを全部描かんならんから大変なんですよ。宮崎さんは中心人物と構図だけ描いて、背景(美術）は背景描く人間にコンテを描かせたらいいんですよ。

宮崎　だから、そういうシステムを作らなきゃいけない。映画は、各シークエンスのバランスでできますから、特定のシーンだけをスタッフからアイデアが出たといって、ふくらませて突き出させすぎては、やっぱり駄目なんです。けど、ストーリーの展開でひっぱるだけではなくて、カットのそれ自体の映像としての表現力とか、おもしろさ、楽しさを、もっと追求すべきなんですね。

監督が一つの方向を明瞭に出すと、ラフであっても絵コンテはできる。できるけど、ただそれを実現化するときに、例えばラフをそれで起こしといて、こういうふうにキャラクターを飛ばそうと決めといてね、そのあと細かい部分はアニメーターが作ったほうがいいんです。まず、動きを作らなきゃいけないから。

井上　そうですね。

宮崎　それを美術に渡す。美術は気楽に、こういうものがあったほうがいいんじゃないかとか、当初は木だったけど建物にしちゃったとか、という話になって、じゃ、ここでキャラクター達を少し停滞させようとか、こっち側に飛ばしてみたらどうか、じゃあ、そうするためにもうちょっとここんとこ大きく描いてとか、秒数延ばそうとか、そういうやり取りがアニメーターと美術と演出の間に行われるようなシステムができると一番いいんです。才能の面からも、各スタッフがもっと高度にならないと不可能ですが。

井上　有機的に人がかかわって、それぞれの才能がからみ合いながら出てくるというのがやっぱり理想的なスタイルですね。

宮崎　しかし、美術とアニメーターと演出が、みつどもえになって、撮影も加わって画面を作っていく新しいシステムだと、何を作るかというのが今よりさらに明瞭になってないとできないんです。このシークエンスがここにはまって、これをお前さんがやるんだよということがわからないとできないでしょう。だから現状のように、作画インする段階で絵コンテが三分の一しかできていないという世界ではできないんですよ。絵コンテがとにかく粗いラフであろうと最後まである。その中でそれぞれのスタッフが自分の役割はここを作るんだなということが明瞭になって初めて可能なんですね。いままでは、最後までみんなストーリーわかんないで、一体どうなるんだろうと思いながら作ってってね、やっとドン尻になってから絵コンテが上がってきて、ああこうなったのかっていうふうなやり方でしょう。そういうこともからまってくるので難しいんですね。

井上　そうなんですね、絵コンテはドン尻になるまで上がらないという話を聞いたときに面白いなと思ったんですよ。僕もマンガ描くとき、最初の一コマ描いて次のシーンを考える。あとから「よいこの漫画入門」かなんか見ると、漫画というのは最後までストーリーを考えてから描くもんだということを知って愕然としたんですよ。

宮崎　そしてね、僕らのシステム(85ページの表参照)だと、もう一つ問題になってくるんです。例えば作画監督システムとアニメーターの関係ね。つまり、一アニメーターが描いた原画のキャラクターが、設定したものと全然似てないとか、感じはいいけど似てないとか、元気が足りないとかね。もっといい動きがあるはずだとかいうことがある。それを演出と作画監督が直すことによってスケジュールを保証してきたんです。

完成度の高いものを作ろうとすると、多くの人間を縛って、一人の作画監督の下でイメージを統一していかなきゃいけない。だからいま話してきたようなシステムにするには権力というと変ですけど、権力が明瞭

になっていくシステムと同時に、柔軟性のあるスタッフ作りが必要になってくるんですね。
一定の生産力を持った上で、そのシーンをちゃんと自分のシーンとして作ることができる——それは美術にとってもアニメーターにとっても大変な試練になるんですね。はっきり階段を一段昇ることなんです。30年前のやり方のようにメインスタッフの権力が確立してなくて、つまり、作画監督も自分の作画部分を担当してて、自分の作画を人一倍やりながら、その合間にスタッフの原画もチョチョッと直してね、顔が違うとこだけ直して、それでヒョイと渡すというね、そういうシステムと違うから。
僕らのいまのシステムというのは、ものすごくチェック機構が多い。演出チェックがあり、作画チェックあり、動画チェックありというふうにね。ところが、チェックを多くすることによってね、品質を高めるという現在の方向が、一人ひとりの人間のできるチェックの量の時間的な限界によって、やっぱりあるクオリティから先に行くことは不可能なんです。我々はそこまで来ちゃった。
井上 と、まあいわれるけども、一作ごとにやっぱりすごいですけどね（笑）。「魔女の宅急便」あたりから、町の描写とかすごいですね。色もどんどん深くなっていってますしね。
「魔女の宅急便」だったと思うけど、スーパーみたいなところで商品が並んでるところの色、いいですね(85ページ参照)。あの背景は、誰が描かれたのか知らないけども、商品の色がすごくいいんですね。
宮崎 あの商品の絵に気がついてくださったのは、井上さんが初めてですね。
井上 そうなんですか。イタリアの商品の色ですね。
宮崎 ええ。ああいうのはごく当たり前で通過するから、大変なんです。井上さんも日常、周りにあって僕らが平気で見落としてるもの、キラキラしてるものを見つけては、絵を描いていらっしゃる。
井上 実は、そのへんにあるものなんですよね。
宮崎 井上さんに会ってから、僕は〝イバラード目〟と言っているんだけど、実際の風景を〝イバラード〟風に見る方法がよくわかったんです。〝イバラード目〟で見ると、コンビニエンスストアが光り輝く不思議なところに見えたりする。つい忘れて、またいつもの宮崎目に戻りますけどね、「あんなとこにコンビニを建てやがって」って（笑）。
井上 いや、でも雲を見て、「あれ宮崎さんの雲だ」っていうふうに言ったりすることありますしね。絵画にしても映画にしても、作品見たあとで外へ出ると、外のもんがその絵画や映画の見え方で見えるというのは、作家が自分の視点持ってるかどうかですよね。西部劇見た人は映画館を出た後、肩肘張ってるという単純な次元のものから、映画の作者が見ている見方で世の中を一歩踏み込んで見るようになるというのはすごいと思うんです。絵のほうでも、モディリアニの絵を見たあとは、なんか女の人の顔が長く見えるとかね（笑）。セザンヌの絵を見たあとは、ものががっちりした表面持ってるように見えるとか、そういうことを創り出すのが、視覚にかかわる作家のひとつの使命だと思うんです。
そういう視点をしっかり持った宮崎さんが、いろんな方を引っ張って映画を作ってこられたわけですよね。で、得意な動きやスケール感を持つ宮崎さんと、質感を出すのが得意な僕が、空間という点でどうもジョイントするみたいなんですけども、今回、特にうまくぶつかったような気がしますね。だから、ジブリに来てみんなの描いている絵やなにかを見ていると、僕だったら、ここをこうしたいというのがいっぱいあるんですよね。あつかましいですけど（笑）。そういう点でも、最初に言った通り、来ている間中、申し訳ないぐらい楽しかった。

勉強したこと、得したこと

井上 僕は背景が背景だけであってはまずい、背景も実は話の重要なファクターだと思ってます。この場面でこういう場所だったら、主人公はこんなこと言うはずないとか、こっちから光が当たってこうなってたら、この人は絶対こんなこと思わないとか、それくらい背景が描き出す状況というのは大事ですね。
それともう一つ、ある状況にその人がおるということで、その人がどんな人だかわかってしまうわけです。こういう人ならこういう場所へ行かないとか、こういう人の住んでる家ならこういう感じだろうとかいうことをきっちり詰めていくと、映画にすごくリアリティが出てくると思うんですよ。
宮崎 それはジブリの場合、基本的には全部絵コンテ段階に任されてるんです。光線の方向とか、建物の雰囲気とか、そういうものをきちんと詰めていって、この空間にこの人間が立ってるから、こういう映像が映るんだということまで、あるいは目線がちょっと上だから水平線は下に設定しろとか。もっと高いところにやるぞとか。カメラアングルの微妙なところまで、絵コンテをきちんとやんなきゃいけない。
井上 今回参加して、ものすごい勉強になったのはそのことなんですよ。いままでは絵画的な視点しかなかったんです。線路なんかが一点に収束するでしょう。あれはもう動かないもんだという頭で描いてたんです。その一方で、ちょっと宮崎さんにもお見せしたけど、絵巻とか描いてましてね、絵巻だったら視点は動いていくんですね。で、ぼんやり自分の中で視点ということを考えてたら、こちらへ来て、縦にパンダウン（カメラが上から下へ視線を下げること）する画面を描いて、あれで愕然としたんですよね。こういう視点もあったんだ！ と。
それから同じ画面でも微妙に視点をわざと変えて奥行きを作っていくとか、映画の連続した時間の中での

話好きのふたりの対談は、お互い、相手の話の途中からでも、話したくてウズウズしているのが見てとれるほど！

技法が、すごく面白くなってしまったんです。
宮崎　好奇心にあふれてますね（笑）。
井上　アニメーターの人が人物を動かすというのは大変なもんだと思いましてね。できたら自分もちょっと練習してみようかと。マンガを描いたおかげで、絵に人物を描くのは苦痛じゃなくなった。前は人物が絵の中で浮き上がって不自然になるんじゃないかと思ってた。けど、マンガでは各コマごとに人物が入るでしょう。それで絵に一点人物を入れるぐらいはもう平気になってしまった。これがさらに動かすのが平気になれば、絵がまた変わるんじゃないかって。
　人がなんとなく、ちょっと前後に動くとか、ちょっとリズムとるとかいう動きも面白くて、すごく刺激的だったですね。こういうことに関心が持たれて、それをきっちり描いているジブリのような場所があるということ自体がね、嬉しい。
宮崎　それは、僕らの仕事として当たり前のことなんで、その先にどれだけ進めるかとなると、絶対的に才能が不足してます。
井上　今回の仕事で、僕いっぱい得してることがありましてね。例えば、さっき話に出た塔は、僕が以前に描いていたもともとの絵では単に石の塔で、あんな建築みたいには建ってなかったんです。今度いろいろ宮崎さんとしゃべったりして、塔の街並みのようなシーンになったんで、たいへんな建築になってきた。あれもよかったですね。
　それから雲の峰（66～67ページ参照）ですね。雲がそのまま建築になってるのは、描いたことがないんです。建築みたいな雲や、雲のような建築は描いたんですけどね。今度描いてみて、雲の部屋の中に座っていて、座ってる間に間取りとかがどんどん変わっていくというのは面白いだろうなと思って。動くものだから、派生的にイメージがいっぱい広がっていくんですよ。
　それから宮崎さんと話したり、指示してもらったりして、視点を上げた絵（42ページ参照）があるでしょう。視点を5倍ぐらいに高くするから街を小さくするということになった。低いところから見てたときにあった街は、つぶしてしまったわけですけど、つぶす過程もまた面白かったんです。
宮崎　全部楽しそうですね（笑）。
井上　いや、一回困った。セルに絵を描くのは初めての体験でしょう。で、ジブリにいる間に一枚仕上げてしまわんといかんのができましてね、猫の人形（バロン）を作る職人の部屋の絵（56～57ページ参照）のBookです。映画ではシルエットで入れるという感じだったんで手抜きして、いつもの僕の描き方のように色をムラに飛びちらさないで、青一色で描いておいた（注・井上さんの絵の描き方については88～89ページ参照）。あとで色をのせればすぐできると思っていたんです。すると絵が平板になってしまって、もう半日、苦心惨憺して（笑）。だから、手間暇かかるみたいでも自分の通常のやり方でやればよかったなあと……。
宮崎　いやあ、そのカットもね、職人の部屋の棚にある人形はセルに描く予定だったんだけど、実際に色塗って置いてみたら貧相でね、こりゃいかんと。大阪に帰られた井上さんに、「申し訳ないけど、人形のBook描いてください」と言ったら、力作を描かれて、やっぱり頼んでよかったという話になった。
井上　僕の作ったキャラクターで「めげゾウ」というのがいるんですよ。あれ結構若いお嬢さん方、奥様方に人気があって、僕の住んでいる茨木では僕は「めげゾウの先生」って言われたりしてるんですけども

(笑)、あれを「アーケード」の絵かどこかで、商品にまぎれ込ませて描こうと思ってたんですよ。そしたらいま話に出たカット用の宮崎さんのスケッチの中に入ってた。で、ああこれはいいと思って描き出したら、どんどんノッてしまって。それで人形の中にトトロもジジも入りましたし、僕の作ったキャラクターのミスターフルムーンというまん丸な顔したおじさんも、いい具合に宮崎さんのレイアウトによく似たのが入ってたので、お人形みたいにしたてて、前に寝転んでるようにしたりした。

宮崎 いや、本当に力作で、今度は動いてるセルのキャラクターのほうが貧相に見えて困ったんですよ。もう少しなんとかならなかったのかなって。

井上 でも、そういう形でせり合っていけるといいですね。僕もジブリへ来てアニメーターの人が描いたキャラクターが動いてるのを見たんで、大分気合いが入り直したんですよね。だからデジタル部分（カット785〜793）も、あれはあれで一生懸命描きましたけど、後半（カット825〜831）は大阪の家に戻ってから描いたわけですけど、家で相当気合い入れましたね。キャラクターの動きをあんだけ工夫してるなら、やっぱりその下の背景も数秒映るだけでも、ビデオで繰り返して見てもあきないようなものにしなくちゃならんと。

宮崎 外から井上さんにスタッフとして来てもらって、その絵の世界を取りこむっていう今回の試みで、一番感じたのはそれですね。一度描かれた世界を映画に使ってるわけだから、井上さんは楽に流すんじゃないかと思ったら、全然正反対の力仕事をして下さった。

日本の日常への愛着を描く

宮崎 映画の完成が近くなると、気を入れたスタッフであればあるほど、その作品を評価できなくなるんですね。今は、そういう時期にかかってます。自分に何ができたかということより、自分がやれなかったことが多く見えるから。だけど、今回僕は監督じゃないので、はたから結構冷静に見てますと、あ、これは幸せな作品になるんじゃないかなという予感がします。つまり、いろんな人々との出会い方がいいんです。音楽とか声とか、井上さんもそうですし、スタジオ内部のスタッフの中にも、育ってきた奴が丁度いい仕事にぶつかった感じで、いい仕事を成しとげたり、なんか本当に運がいい作品という感じがします。それに、はじめは「安く、早く、うまく」なんて言って、低予算で考えたり「佳作小品シリーズ」なんて言ったりしてたのが、仕事が進むにつれ、自然に成長して、今の日本にかみあえるちゃんとした映画になってきた。どこにでもころがっているような日本の街、とくに目新しい街でもない、異国を描いているわけじゃない、みんなが知っている日本の街の部品で作られた映画なんですけどね。

井上 そうですね。

宮崎 プロデューサーが、団地のベランダで風に吹かれてる洗濯物のカットが好きだと言ったりする。要素としては、ごくありきたりのことなのに、それがフィルムとしてきちんとつながってみたら、ひとつの世界を作る部品にちゃんとはまっている。ごくありふれた「日常」を描いたはずなのにね。美術の努力がものすごく大きいのだとは思うけど、異国を描くよりは一種の心地よさがある。

井上 そうですね。時間がたって見たときに、やっぱりぐっと来る世界じゃないかと思うんです。

宮崎 絵コンテを描くというのは、ひとつの空間を自分の中で作っちゃうことですから、一カット一カット見るとね、「なんだ、この動きは」とか、「そこの色、違うっ」(笑)とかなんとか思っちゃう。でも、それだけじゃなくてね「ああ、これだけ膨らんだか！」という部分もあってね。

そういう意味では、はたから見てて、全体がね、幸せな作品になるんじゃないかなと思ってます。まだ作っている途中だから、いまこんなことを言うと宣伝くさいけど。

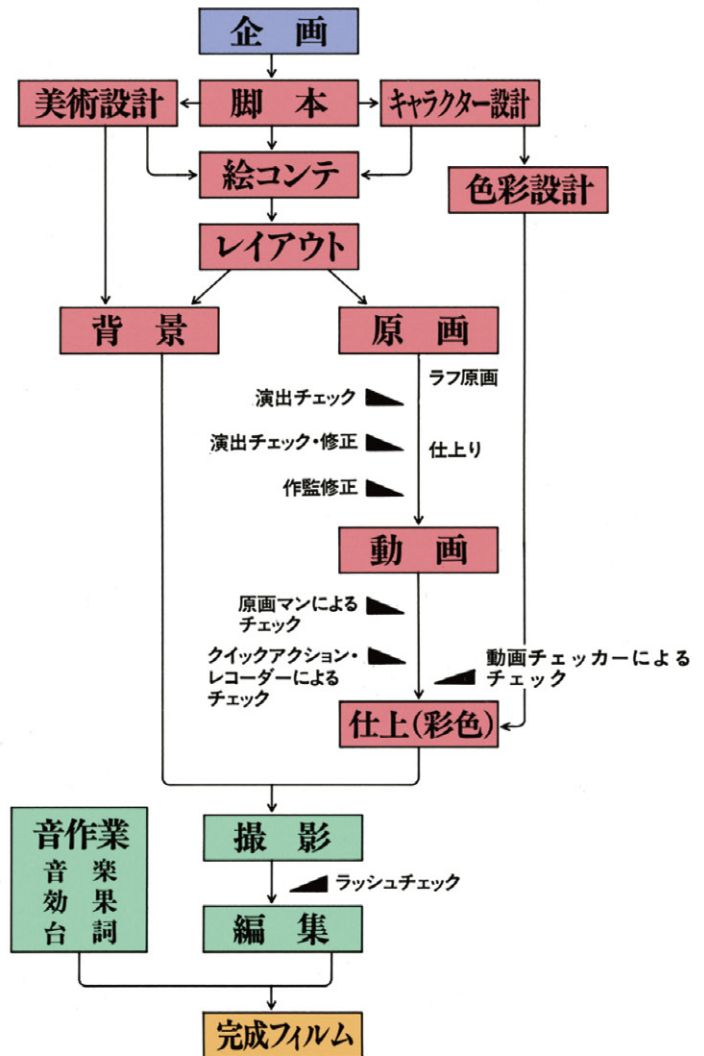
気の持ちようでって、変な言い方だけど、この日本で生きるって、そう捨てたもんじゃないという、そういう映画になるんじゃないかなという気がしています。

井上 いや、いまのこの日本がそう捨てたもんじゃない、という感じが出てたら一番嬉しいですけど。

雫の住んでいる団地の台所の流し（85ページ参照）とかが映ってますでしょう。僕、ああいうのが結構いいんですよね。色といい、付き方といい。実際ある団地をそのまま描いてあるんですが、やっぱり美術の工夫で、ちょっと実際よりは色が深目に、落ちついた色目にもっていっているのが、またいいと思うんです。いまのこういう状態が10年20年たって、記憶の中にしかなくなったとき、あれが真実になるんですよね。僕らのいま見てるもんじゃなくて。

宮崎 あっ、それはそう思いますよ、僕も。嘘なのにね、なんかあの瞬間がね、真実になる。

井上 あれがほんとになるんです。ほんとになるというか、ほんとなんですよ、あれは。僕らがこういうもんだと思って一生懸命描いてるもんですから、あれがほんとになるんですよ。時間がたってからあれ見て、ああ、あの時代はこうだった。懐かしいな、よかったなあと思うんですよ。そういう意味ではね、やっぱり絵空事だけども、絵空事じゃない。今度の映画の世界は、その意味で、これまでのジブリの作品から、またワンステップ進んでいるように思うんですよ。

宮崎 日常生活を描くっていうことでは、イギリスのＢＢＣのドキュメントを見て思ったことが大きいんです。日本の戦後の奇跡の復興を特集したドキュメントの９本シリーズのひとつでね、「日本人と教育」というのがある。欧米人が日本の教育をドキュメントすると、どっかの塾で鉢巻き締めて、掛け声かけてるというのが多いんですけど。ごく普通に両親と暮らしてる、中

学３年の受験期の女の子をずっと追っていたんです。学校生活、部活、塾、それから家庭生活、ごく普通の子です。とくにツッパってるわけでもない。親達にインタビューをすると、「勉強、勉強というのはまずいと思ってて、もっと人間性豊かに暮らしてもらいたいと願っているんだけど、勉強しなきゃいけないし、困ってるんだ」という話をするんですよ。学校の先生にもインタビューすると、先生もまったく同じことを言う(笑)。そう言われながら、その子は塾もそんなに苦じゃないし、部活も結構楽しそうにやってる。エキセントリックじゃなく、ごく普通にとらえた映像がものすごく新鮮に見えた。

そのドキュメントを、大学生になった息子と見てたんです。息子は自分の中学校時代を思い返したことなんてなかったのに、一体、自分は中学時代何をしたんだろうと言い出した。あんまり嬉しくなかった中学時代、あんな時代に戻りたくないとか、学校へ行きたくない日が何日もあったということで総括してしまってる中学校生活が、あ、こんなものだったのかもしれないな、というふうに息子は思ったようです。そう思わせる力がそのドキュメントにはあったんです。

井上　イギリスやフランスは、いまひとつ経済的にはさえないじゃないですか。だけどやっぱり映画なんか見ると、アメリカより格段に大人ですね。日常生活の良さをちゃんと知ってる。家具調度にしてもそうだし、リッチなわけじゃないけど豊かなんです。それは鉢植えとか、庭に咲いてる花、椅子ひとつ見てもね、文明の厚さみたいなものを持ってますね。日本人が学ぶとしたらそういうとこでしょうね。

でも、この前コリン・ウィルソンがテレビで講演してましたけど、世界が日本人に学ぶべきものは、日本人が自然を愛してるということ。これは西洋人は気づかなかったことで、朽ちていく丸太や、川の流れ、枯れた葦原とかが美しいという、自然の景色をそのまま愛する感覚は、日本が世界に広めるべきものだというふうなことを言ってたんです。僕はさっき話したこととコリン・ウィルソンの話、その両方を突き混ぜたようなものを世界観として持っていたいですね。

今度の映画もそういう流れの上にあるように思うんです。日常の充実というか、自分らのいる場所を愛着持って見ているという、そういう目が好きですね。

井上さんのオリジナルキャラクター「めげゾウ」

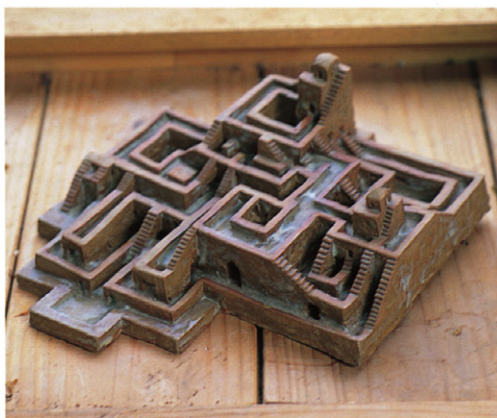
ジブリにおけるアニメーションの作り方

主人公キキが買い物をするマーケット（「魔女の宅急便」より）

雫が住む、団地の台所の背景（「耳をすませば」より）

おまけ　井上直久の作画教室

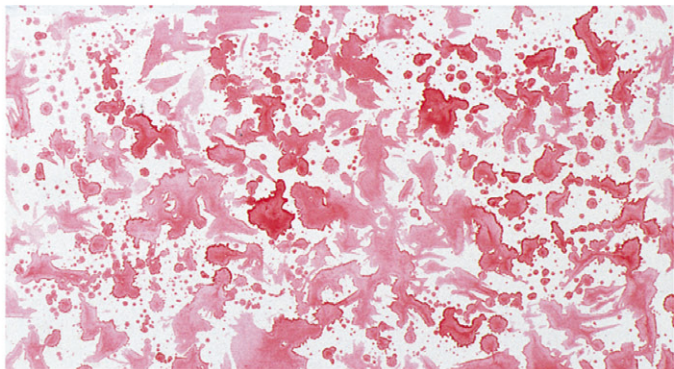
「懐かしい気のする風景、見たことがないのに、懐かしい思いのする風景。本来こうあるべき風景」
　そういう絵を描くことが、自分の究極の目的だという井上さんが、その独特の技法と構想で描く「イバラード」の世界。
　最後に、井上さんがこの本のために、新たに描き下ろしてくれた絵を題材に、その世界ができるまでを、順を追って紹介する。
　井上さんのアトリエは、大阪府茨木市にある。ちなみに、「イバラード」という名称は、その言葉の響きの良さと、この茨木市の発音によく似ていることから名付けたとのこと。
　アトリエには、道に面した大きな窓があり、外から見ると、中にある植物や飾られている置物などがよく見え、不思議な雰囲気が伝わってくる。
　音楽も好きだという井上さんの言葉通り、アトリエ内の棚にはたくさんのＣＤやテープが置いてあり、その中には、プロのミュージシャンが作ったという「イバラード」の音楽集もあった。自らが演奏することも好きで、音階を独自に調律した結果、井上さんしか弾かなくなったピアノや、シンセサイザーなどもアトリエにあったため、一時はほとんど音楽室のようになっていたという。

「イバラード」の世界にも出てきそうな回廊の置物が、大きな窓の下に置かれている。アトリエ内のあちこちに飾られた陶芸品も、井上さんが作った作品。専用の焼き窯が、現在欲しいもののひとつだという。今「めげゾウ」の置物も制作中とのこと。

螺旋階段のある家の小さな置物。大きなお皿状の入れ物の中央に置いてある。まわりには水が入れられ水草が浮かんでいる。他にも、コケがのるように作られた置物など「イバラード」の世界と同じく、植物と同化したイメージで作られている置物が多い。

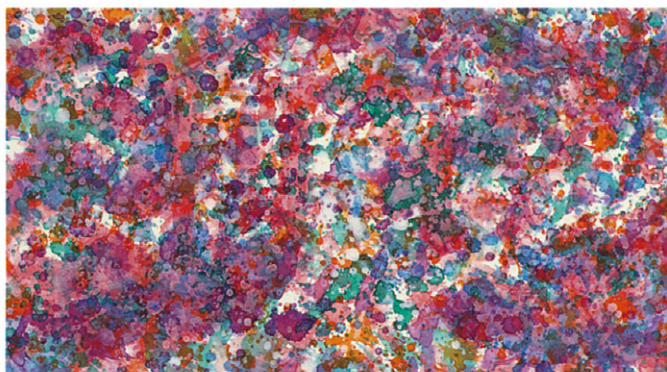
様々なバリエーションがある家型の小物入れ。屋根の部分がふたになっている。

井上さんの描いた惑星が、こぶりの額に入れて飾られていた。小さな宇宙が感じられる。

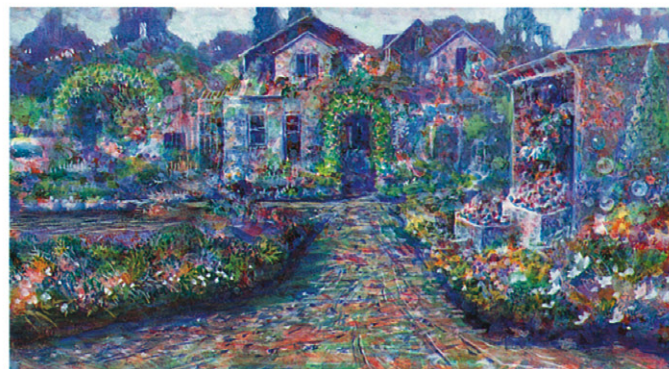
素材を生かし、木のぬくもりを感じさせるアトリエ。井上さん自身の手で作られた棚などもある。作業中は好きなクラシックや、テクノ・ポップなどの音楽もよく聞くという。広大な雰囲気の音楽を聞いていると、気持ちも広がっていき、描いている絵にもそれが現れてくるとのこと。

主宰する絵画教室では、色彩や遠近法など絵を描く基本となることからきっちり教えていくという。優しい人柄の中にも、厳しさがのぞく。

1シェルマチエールという貝殻の粉と、白のジェッソ絵の具を使い、紙に地塗りをする。地色は先の広がった筆に、まずは赤のアクリル絵の具を付け、しぶきを散らすように紙に置いていく。

3どんな絵になるのか、この状態をじっと見て空想する。実はこの段階の絵が好きで、上に塗るのがもったいない気がしてくるという。

2赤、緑の順番で色を置き、色合いを見ながらオレンジ、紫、白なども散らしていく。どんなものでも平面的な一色ではない、という考え方から地色は何色も重ねる。いってみれば「絵の細胞を作る作業」だという。

4飛び散ったしぶきの具合で、屋根のように見えた所、道や店のように見えた所などに、おおざっぱな構図を入れていく。

5白で輪郭を入れる。白の絵の具は アクリルやジェッソの他、自分で濃さを調整したオリジナルの〝イノウエホワイト〟などを使い分けて使用。

6「道の向こうに店がありますね、これはジブリの人達と奈良に行ったとき入った茶店のよう……。アーチもできた」独特の発想で、見えるままに白で描きこむと、はっきりとした構図が決まってくる。

9右の手前、草の所に飛び散っていた地色の白を、大輪の花にする。意図的に描いたものでないぶん、花の位置も自然になる。店の手前にしゃぼん玉もできる。

7毛脚の短い筆で、叩くように草の緑を描き入れる。光の方向、遠近感、デッサン力と、井上さんが絵を描く上で、最も大切なこととしている要素がしっかり含まれているのがわかる。

10手前左側の草の上に、白で描き入れた花の上から青をのせる。すると、蛍光色のような透明感のある色が出る。右側の草も同様に、白の上から緑を重ね、若草色を出す。

8今度は具体的な所を描き入れる。窓枠や壁などを描きこんでいると、内装工事をしているようだという。このくらいの状態のときに1時間から1週間ほど置いておくと、想像力が働き、絵の構想がより広がるそうだ。

11時間があるかぎり描きこんでいくが、地色のタッチも生かすため、全体的には塗らず、ところどころ地色の色ムラも残して描いていく。

絵に強弱をつけるため、時間があるときは油絵の具も使用する。粘土細工のように形を変えたり塗りつぶしたりが自在にできる油絵の具や、木彫のように乾いた上から削ったり付け加えたりできるアクリル絵の具は、これまで見てきたような、井上さんの表現方法に一番合っているという。逆に、一度汚れや折り目がついたら終わりの紙細工のような水彩絵の具は、このような変更の多い手法には向いていないとのこと。

アトリエに取材に行った日から11日後に、この本に掲載した宮崎監督との対談を、スタジオジブリで行った。その日に間に合うよう、さらに描きこんで仕上げて下さったのが右の絵。細かく描きこんだ部分と、地色の色ムラをそのまま生かした部分がまざり、井上さん独特のトーンがよく出ているのがわかる。絵の前に立つと、真正面に見える家に、これから帰っていくような感じがしてくる。訪ねたら、必ず迎え入れてくれそうな、あたたかい感じが出ている。

この絵のタイトルは、映画「耳をすませば」の主題歌にちなみ「カントリーロード」に決定した。

80〜91ページ／カメラ・落合淳一